12/98 Ausgabe 19 DM 3,90
Belgien bfr 86,- ▮ Dänemark dkr 16,- ▮ Italien Lit 4.200 ▮ Luxemburg lfr 86,- ▮ Niederlande hfl 4,70
Österreich öS 29,- ▮ Schweiz sfr 3,90 ▮ Griechenland DR 700,- ▮ Spanien Pta 360,-
B 43739
ISSN 1433-8424
COMPUTEC MEDIA AG
12
4 394373 903904

DAS MAGAZIN FÜR ALLE NINTENDO-SYSTEME

N-ZONE

NINTENDO 64 • GAME BOY • SUPER NINTENDO

NUR DM 3.90 **DIE NR. 1** Das meistgekaufte Nintendo-Fachmagazin

2 RIESENPOSTER!

Zelda

Turok 2

Star-schnitt (Teil 4)

V-RALLY
NBA JAM 99
WIPEOUT 64
NBA LIVE 99

Super: 8 Tests, 7 N-Zone-Hits!

MARIO PARTY

Die N64-Überraschung: Mario, Donkey Kong & Co. erstmals vereint!

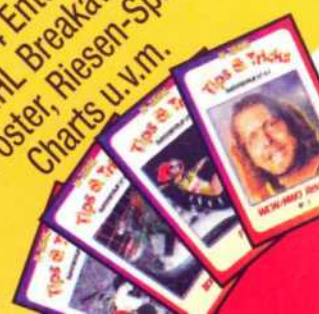
X-MAS-GEWINNSPIEL
Preise im Wert von über DM 10.000!

Die N64-Sensation

ZELDA OCARINA OF TIME

Erster Test: Das Jahrhundertspiel auf 7 Seiten!

Im Test: NFL Quarterback Club 99, Smash Tennis • 16 Seiten Komplettlösungen: Gex 64 Enter The Gecko, Body Harvest • Angespielt: NHL Breakaway 98 • Mit Sammelkarten, Poster, Riesen-Spielelexikon, Charts u.v.m.



DEIN N64-SPIELEBERATER: 19 SEITEN

Das neue 1080° Snowboarding von Nintendo stimuliert ganz
Sie eine astreine 1080° Landung hingelegt haben, werden Sie
einer Reihe von Begrenzungsballen zu tun, die Sie so sehr

NINTENDO 64

FEEL EVERYTHING

EUPHORIE.

NIEDERGESCHLAGENHEIT.

FURCHTLOSIGKEIT. Nur eines der Gefühle, die Sie beim Spielen mit 1080°Snowboarding erleben.

FREUDE.

FRUST.

ÜBERMUT.

ANGST.

ERNIEDRIGUNG.

AUSGELASSENHEIT.

ZORN.

estimmte Gefühle. Jedes Mal, wenn Sie es spielen. Wenn Sie die Zuschauer toben hören, nachdem
ne Ausgelassenheit erleben, die Sie vorher nicht für möglich hielten. Dann bekommen Sie es mit
rniedrigen, daß Sie Gefühle empfinden, für die selbst wir noch keine Bezeichnung gefunden haben.

© 1998 Nintendo co., Ltd. TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.

NINTENDO64
FEEL EVERYTHING

FREUDE.

NIEDERGESCHLAGENHEIT.

FURCHTLOSIGKEIT.

EUPHORIE.

FRUST.

ÜBERMUT. Nur eines der Gefühle, die Sie beim Spielen mit F1 World Grand Prix erleben.

ANGST.

AUSGELASSENHEIT.

Mit dem neuen F1 World Grand Prix von Nintendo erleben Sie sämtliche Gefühle noch intensiver. Selbst die, die Sie vorher überhaupt nicht kannten. Wenn Sie zum ersten Mal einen F1-Titel geholt haben, erleben Sie einen Übermut wie schon lange nicht mehr. Seien Sie aber nicht so leichtsinnig, zu glauben, F1 sei einfach. Ein Schubser von hinten oder ein zu langsames Boxenteam und Sie verstehen zum ersten Mal, was es heißt, sich richtig zu ärgern.

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

© 1998 Nintendo co., Ltd., TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. ©1998 Video systems Co., Ltd./Paradigm Entertainment Inc. VIDEOSYSTEM All Trademarks are the property of their respective owners.
An official product of the FIA Formula One World Championship Licenced by Formula One Administrations Limited

N-ZONE

UNABHÄNGIG ▪ KRITISCH ▪ KOMPETENT

ZELDA GETESTET!

Ich würde es verstehen, wenn echte Nintendo-Fans die Überschrift unter der Rubrik „Druckfehler" einordnen würden, schließlich gaben schon so viele N64-Titel in diesem Magazin ein auf meist wenige Monate beschränktes Gastspiel, während uns Zelda schon seit Anbeginn der N-Zone beschäftigte, allerdings ohne daß wir jemals das Gefühl hatten, in absehbarer Zeit ein Testtänzchen wagen zu dürfen. The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time war nicht nur eines der ersten Spiele, die überhaupt für das Nintendo 64 angekündigt wurden, sondern sicherlich auch einer der Hauptgründe für die meisten User, sich das N64 zuzulegen. Die mit Spannung erwartete Zelda-Fortsetzung, die ursprünglich in Japan schon Ende 1996 (zusammen mit dem 64DD) erscheinen sollte, ließ aber auf sich warten. So richtig strapaziert wurden die Nerven der N64-Fans, als aus der für Weihnachten 1997 versprochenen Veröffentlichung wieder nichts wurde. Nachdem Links auch zum Osterfest '98 nicht auf der 64 Bit-Konsole herumtobte und erste Gerüchte über weitere Verspätungen die Runde machten, machte sich Unmut unter den Zelda-Anhängern breit: Sollte das Spiel auch 1998 nicht erscheinen? Wir können nun Entwarnung geben: Wir konnten uns Mitte November ausgiebig mit Zelda beschäftigen und präsentieren in dieser Ausgabe den ersten 7-Seiten-Test! Viel Spaß!

Hans Ippisch
Hans Ippisch
Chefredakteur

Mit 2 Postern und 4 Sammelkarten!

INHALT

GEWINNSPIEL
X-Mas-Competition ..... Preise im Wert von über DM 10.000! 14

ANGESPIELT
Mario Party ..... Neues von Mario & Donkey Kong 10
NHL Breakaway 99 ..... Acclaim auf dem Eis 12

TESTS
Body Harvest ..... Der Überraschungshit 48
Let's Smash Tennis ..... Das erste N64-Tennisspiel 56
NBA Jam 99 ..... Erster Test des HiRes-Hits 52
NBA Live 99 ..... EA erstmals auf dem N64-Parkett 50
NFL Quarterback 99 ..... Die Football-Fortsetzung 54
V-Rally ..... Die neue Rennspiel-Referenz! 32
WipEout 64 ..... Die PlayStation-Umsetzung 36
Zelda: Ocarina of Time ..... Erster 7-Seiten-Test 24

POSTER
Turok 2-Starschnitt, Teil 3 43-47
Zelda 39-42

SAMMELKARTEN
Body Harvest 83/84
Forsaken 83/84
NHL 99 ..... 83/84
WCW/NWO Revenge 83/84

SPIELENEWS
Charlie's Blast Challenge 6
Evangelion 8
FIFA 99 9
Gauntlet Legends 8
Goemon 2 6
NHL Pro 99 6
Star Wars: The Phantom Menace 7
Snowboard Kids 2 6
Superman 8
Top Gear Overdrive 7
Turok 2 8
WWF Attitude 8

NEWS
Aus den USA 6
Aus Japan 4
Game Boy-News 7
Nachgefragt bei... ..... 7/9
Kurz & Knapp 9

SPIELELEXIKON
Über 250 Spiele auf 5 Seiten 16

T&T: KOMPLETTLÖSUNGEN
Body Harvest 74
Gex 64: Enter The Gecko 64

T&T: CHEATS & CODES
G.A.S.P. 63
Gex 64 63
NHL 99 63
WCW/NWO Revenge 63

LESERTIPS
Banjo-Kazooie 80
Mission: Impossible 80

RUBRIKEN
Chart-Attack 22
Impressum 81
Kleinanzeigen 78
Leserbriefe 60
Vorschau 82

MARIO PARTY 10

Überraschung: Noch in diesem Jahr wird in Japan Mario Party erscheinen, in dem Mario, Luigi, Yoshi & Donkey Kong erstmals gemeinsam auftreten. Wir zeigen in dieser Ausgabe erste Bilder!

ZELDA 24

Das Warten ist vorbei: Zelda: Ocarina Of Time ist fertig! Wir präsentieren in dieser Ausgabe einen sensationellen Test des Jahrhundert-Spiels auf satten 7 Seiten mit allen Infos!

V-RALLY 32

Ob den zahlreichen Rennspiel-Fans nach F-1 World Grand Prix, Extreme G 2 und F-Zero X weitere Hits ins Haus stehen, verraten die Tests zu V-Rally und WipEout 64 in dieser Ausgabe.

JAPAN NEWS

Die Stimmung in Nintendos Heimat ist noch immer nicht umgeschlagen. Lediglich die Tatsache, daß von Pokemon Stadium mittlerweile mehr als 400.000 Stück verkauft wurden, zauberte ein Lächeln auf die Gesichter der in letzter Zeit arg gebeutelten Manager von Nintendo Of Japan. Deren volle Aufmerksamkeit gilt nun natürlich den anstehenden Veröffentlichungen von Zelda: Ocarina Of Time und Pikachu Genki Dechu, die dem N64 endlich zu dem lange erwarteten Durchbruch verhelfen sollen. Zur gleichen Zeit wird übrigens auch Banjo-Kazooie in Japan erscheinen, womit das Vorurteil, daß alle Spiele zuerst in Japan erscheinen, aus der Welt geräumt wird.

Konkurrenz für Bomberman?

Es ist schon erstaunlich: Jedesmal wenn ein Spiel mit einem innovativen Konzept erfolgreich war, konnte man darauf warten, daß andere Firmen ähnlich konzipierte Projekte auf den Markt bringen. Daß es bis heute jedoch niemand wagte, einen ernsthaften Bomberman-Klon auf den Markt zu bringen, fiel wohl auch Kemco auf, das mit Charlie's Blast Challenge bis zu vier Spieler in 60 Singleplayer- und 45 Multiplayer-Levels die sechs Flüsse des Regenbogentals freiräumen läßt. Ein ähnlich klassisches Konzept ist auch in dem bislang mit Mystical Ninja: Goemon 2D betitelten Konami-Game vorzufinden. Im Gegensatz zum 3D-Action-Adventure-Vorgänger ist die Rückkehr des mystischen Ninja von bewährter 2D-Jump&Run-Unterhaltung gekennzeichnet. Diesmal dürfen ein oder zwei Spieler durch grafisch eindrucksvolle 2D-Stages (vereinzelte 3D-Stufen gibt es auch) laufen und dabei allerlei heranstürmende Monster und Riesengegner besiegen. In Japan soll das Game noch Ende des Jahres erscheinen.

Charlie's Blast Challenge ist ein interessanter Bomberman-Clone. Das Pocket Monsters-Spiel Pikachu Genki Dechu wird am 12. Dezember in Japan veröffentlicht.

Konamis Eishockey-Spiel Blades Of Steel NHL 99 soll in Deutschland NHL Pro '99 heißen.

Wintersport-Comeback

Passend zur Jahreszeit stehen mit Snowboard Kids 2 und Blades Of Steel NHL 99 auch zwei Wintersport-Games kurz vor der Veröffentlichung. Ersteres bietet im Vergleich zum beliebten Snowboard-Vorgänger mehr Kurse, mehr Fahrer und eine verbesserte 3D-Grafik. Letzteres ist das erste N64-Eishockey-Spiel von Konami, das in Deutschland im März unter dem Titel NHL Pro '99 erscheinen soll. Ob es Konami gelingt, mit diesem Spiel an die Erfolge von ISS 98 anzuknüpfen? Ein ausführlicher Bericht folgt demnächst!

Das deutlich umfangreichere Snowboard Kids 2 soll in Japan im April '99 erscheinen.

Was erscheint demnächst?

Zum Abschluß gibt es wie gewohnt eine Übersicht über die wichtigsten demnächst anstehenden Veröffentlichungen in Japan. Gutsortierte Import-Händler sollten diese Spiele wenige Tage nach dem Release im Programm führen: 21.11.98: Zelda: Ocarina Of Time; November: Knife Edge, 64 Oozumo 2; 5.12.98: Banjo-Kazooie; 12.12.98: Pikachu Genki Dechu; 18.12.98: Mario Party; 23.12.98: Mystical Ninja

Mystical Ninja: Goemon 2 wird ein Jump&Run in guter alter 16 Bit-Tradition.

Mario Pak

N64 PLUS SPIEL FÜR DM 249,-!

In der Videospiele-Branche für Aufsehen zu sorgen ist heutzutage alles andere als einfach, als Nintendo jedoch ankündigte, daß ab Anfang November die Nintendo 64-Konsole inklusive des Spiels Super Mario 64 für gerade einmal DM 249,- verkauft wird, staunten selbst die größten Nintendo-Nörgler. Durch dieses phantastische Angebot sinkt der Konsolenpreis rein rechnerisch auf deutlich unter DM 200,-. Fachhändler sind begeistert, denn der Konsument wird dieses Bundling problemlos annehmen, schließlich kauften vorher rund 95% aller N64-User auch Super Mario 64, womit sich eine tatsächliche Ersparnis von rund DM 90,- ergibt, da man kein uninteressantes Spiel mitgeliefert bekommt. Zeitgleich gab Nintendo auch bekannt, daß die Memory Expansion Pak genannte Speicher-Erweiterung zum Preis von DM 69,- rechtzeitig zum Start vom Turok 2 in Deutschland erhältlich sein wird. Letzterer Titel wird frühestens am 6. **Dezember** in Deutschland erscheinen. *(hi)*

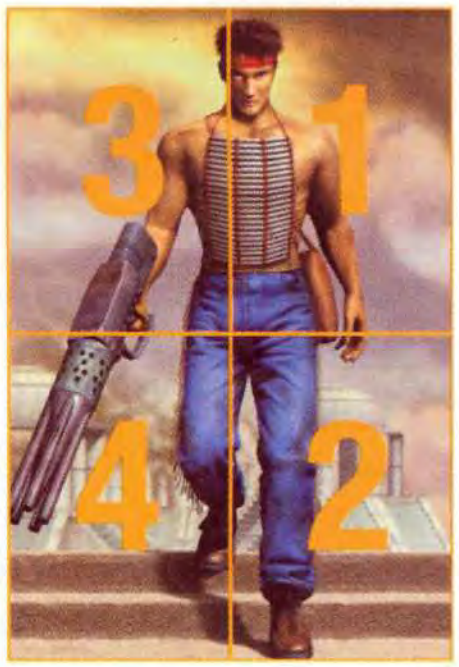
Seit Anfang November gibt es das sensationelle Nintendo 64-„Mario Pak" im Fachhandel. Für unglaubliche DM 249,- erhält man das Nintendo 64 und das Spiel Super Mario 64!

So geht's!

DER TUROK 2-STARSCHNITT

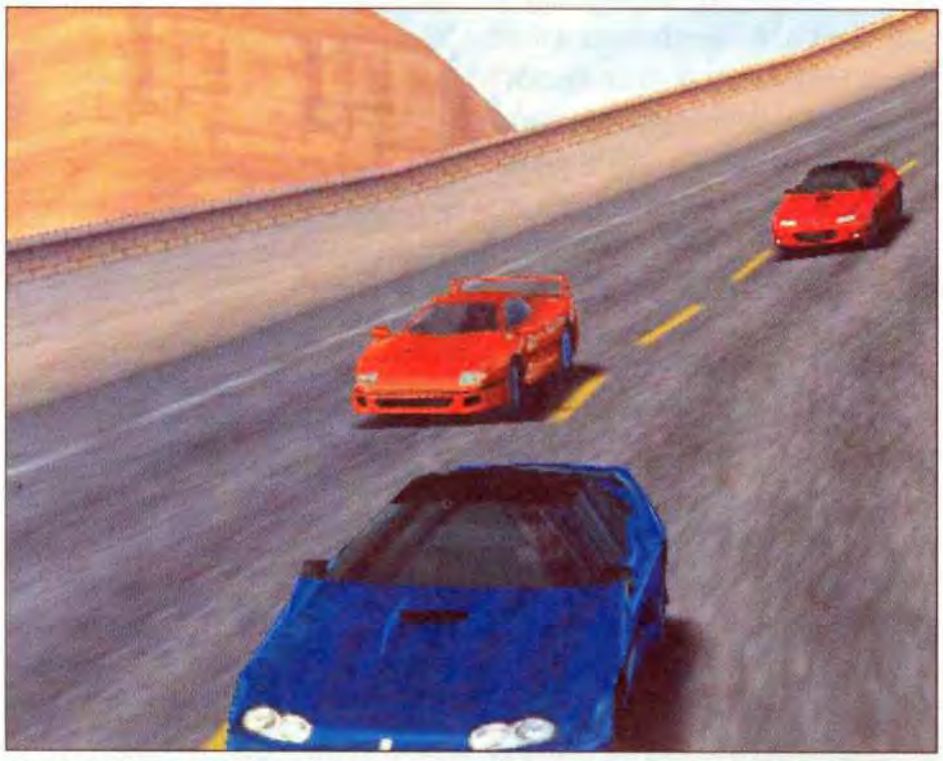
Wie versprochen bringen wir euch in dieser Ausgabe den vierten und letzten Teil des riesigen Turok 2-Starschnitts. Wer die ersten drei Ausgaben versäumt hat, kann diese mit dem auf Seite 51 abgedruckten Coupon nachbestellten. Beeilt euch allerdings mit dem Nachbestellen, denn der Vorrat ist begrenzt.

In dieser Ausgabe ist der vierte und letzte Teil des Riesenstarschnitts enthalten.



Top Gear Overdrive
HIRES-RACING!

Der zweite Top Gear-Nachfolger mit der Endung Overdrive folgt dem Trend und unterstützt nun ebenfalls die 4 MB-Erweiterung. Wer im Besitz des praktischen Teils ist, darf sich an der bildschirmfüllenden Auflösung von 640x480 ergötzen. Ohne zusätzlichen Speicher gibt es immerhin noch einen Letterbox-Modus mit 640x240 Bildpunkten. *(mm)*



Die Grafik macht bereits jetzt einen überwältigenden Eindruck.

Golden Nugget 64
WESTWOODS N64-DEBÜT

Westwoods N64-Debüt ist ein Zockerspiel und nicht C&C 3D!

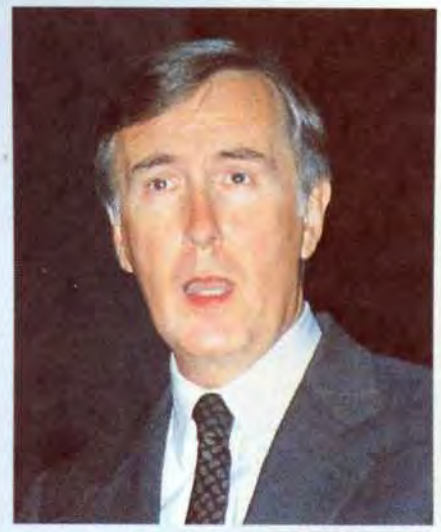
Geboten werden soll alles, was das Zockerherz begehrt.

Nachdem sich Electronic Arts Westwood einverleibt hat, ist bald mit den ersten Früchten dieses neuen Teams zu rechnen. Es handelt sich dabei leider nicht um die Nintendo 64-Variante von Command & Conquer, sondern „nur" um eine Casino-Simulation namens Golden Nugget 64. Geboten werden sollen sechs Slotmachines, (Video-)Poker, Black Jack, Craps und andere typische Spielchen. Man besitzt die offizielle Lizenz des gleichnamigen Casinos aus Las Vegas und will eine möglichst authentische und reale Atmosphäre erzeugen. Dazu beitragen sollen digitalisierte Fotos, massig Sprachausgabe und „echte" Automaten-Geräusche. Auch wenn vier Spieler gleichzeitig ihr virtuelles Geld vermehren oder verlieren können, läßt sich über Sinn und Daseinsberechtigung dieses Spiels bereits jetzt trefflich streiten. *(mm)*

Westwood sicherte sich die offizielle Golden Nugget-Lizenz.

Das Imperium schlägt zurück! Aus aktuellem Anlaß mußten die Game Boy-News kurzfristig einer mächtig eindrucksvollen Meldung weichen, die vorher schon tagelang durch die Internet-Gerüchteküche geisterte. Aber erst als Howard Lincoln von Nintendo Of America den Wahrheitsgehalt bestätigte, brach die große Begeisterung aus. Nintendo sicherte sich die exklusiven Videospielerechte für die Versoftung des kommenden, brandneuen Star Wars-Films. Wir verraten die Fakten!

Nintendo of America hat einen spektakulären Deal an Land gezogen: Ein fünfjähriger Vertrag mit LucasArts soll gleich drei neue Spiele aus dem Star Wars-Universum für das Nintendo 64 und den Game Boy Color mit sich bringen. Über den Titel Rogue Squadron haben wir euch ja bereits umfassend informiert, zwei weitere Games sollen auf dem neuen Film Star Wars: Episode 1: The Phantom Menace basieren. Damit steht fest, daß diese Titel neue Charaktere, Fahrzeuge und eine frische Storyline bieten werden. LucasArts wird sich höchstpersönlich um die Versionen für das Nintendo 64 kümmern, während Nintendo die Ableger für den Game Boy Color produziert. Nintendo wird die Spiele eigenständig vermarkten und behält für jeden Titel die exklusiven, weltweiten Vertriebsrechte für eine Periode von fünf Jahren. Howard Lincoln, Präsident der amerikanischen Niederlassung von Nintendo, zeigte sich verständlicherweise sehr euphorisch und ließ sich folgendes Statement entlocken: „Der Handel mit Star Wars-Produkten ist unbestritten eine der größten Goldgruben des 20. Jahrhunderts. Diese Vereinbarung, neue Videospiele im Dunstkreis des lang erwarteten, neuen Star Wars-Films zu veröffentlichen, wird sowohl Nintendo als auch LucasArts offensiv in ein neues Jahrhundert der interaktiven Unterhaltung befördern." Ähnlich positive Töne waren von Jack Sorensen, seines Zeichens Präsident des Unterhaltungszweiges von LucasArts, zu vernehmen: „Die Anfänge von Star Wars waren die klassische, erzählerische Form. Interaktives Gameplay brachte Star Wars in eine neue Dimension. Die neue „Episode 1" wird den von LucasArts bereits erreichten Standard weiter nach oben schrauben. Durch die neuen Möglichkeiten der hohen Auflösung auf dem Nintendo 64 werden sich unsere Fans mehr als je zuvor fühlen, als wären sie ein Teil der Star Wars-Saga." (mm)



Howard Lincoln bestätigt, daß Star Wars: The Phantom Menace auf das N64 umgesetzt wird.

Voller Stolz verkündete Sony, daß sich die PlayStation im September deutlich besser verkaufte als das Nintendo 64, allerdings fehlte bei dieser ansonsten doch recht zuverlässigen Statistik der Hinweis, daß Nintendo anders als Sony eine Reihe von (nicht erfaßten) Spielwaren-Händler bedient und über diesen Kanal sehr viele Einheiten verkauft. Der beste Beweis dafür ist die Tatsache, daß vom Nintendo 64 in den USA mittlerweile fast 10 Millionen Einheiten abgesetzt wurden, während von der ein Jahr früher gestarteten PlayStation rund 11,5 Millionen Stück verkauft wurden. Daraus lernen wir, daß man nicht jede Statistik für bare Münze nehmen darf....

Acclaim im Aufwind!

Beste Stimmung herrscht derzeit bei Acclaim: Der amerikanische Software-Riese konnte im Geschäftsjahr 1998 (endete am 31.8.98) seinen Umsatz auf 326,6 Millionen Dollar steigern (1997: 165,4 Mio.) und erzielte dabei einen Gewinn von 20,7 Millionen Dollar. Über 50 Prozent der Umsätze wurden dabei durch Nintendo 64-Spiele erzielt. Daß es 1999 ähnlich weitergehen könnte, lassen die aktuellen Vorbestellungen von Turok 2 erhoffen. Am 20. November werden sage und schreibe 1,4 Millionen Stück an den Handel ausgeliefert, hätte Nintendo eine höhere Produktionskapazität frei gehabt, wären sogar 1,6 Millionen Stück möglich gewesen. Lediglich Zelda wurde mit 2 Millionen Einheiten bislang öfter vorbestellt. Abschließen wollen wir die Acclaim-News-Ecke mit der Meldung, daß WWF Warzone im nächsten Sommer eine Fortsetzung bekommt. WWF Attitude, so der Arbeitstitel, soll doppelt so viele Kämpfer, bessere Animationen und mehr versteckte Gegenstände beinhalten.

Wahnsinn: Aus den USA werden Rekord-Vorbestellungen für Turok 2: Seeds of Evil gemeldet.

Ein Nachfolger zu WWF Warzone (Arbeitstitel: WWF Attitude) ist in Arbeit.

Das legendäre Gauntlet wird fortgesetzt: Der passende Name ist Gauntlet Legends.

Rückkehr der Legenden

Mit Gauntlet wird einer der größten Arcade- und Heimcomputer-Hits der 80er Jahre fortgesetzt, zunächst zwar nur in den Spielhallen, Mitte nächsten Jahres allerdings auch auf dem Nintendo 64. Gauntlet Legends greift dabei das bewährte Konzept des Vorgängers auf: Bis zu vier Spieler dürfen in der Welt Ataria für Ordnung sorgen, wobei mit Warrior, Valkyrie und Wizard drei bekannte Charaktere ihr Comeback feiern. Für Elf springt diesmal allerdings Archer ein, eine weibliche Heldin. Das Ziel des Spieles besteht darin, sich einen Weg durch die gefährlichen Dungeons zu bahnen und 13 versteckte Runensteine zu finden. Gauntlet-Veteranen sollten schon einmal mit dem Sparen beginnen. Ob Neon Genesis Evangelion-Anhänger, die schon seit langem auf eine in englischer Sprache gehaltene Fortsetzung der Anime-Action-Serie warten, sich dem anschließen sollten, will Bandai in den nächsten Wochen aufklären.

Bandai spielt mit dem Gedanken, Neon Genesis Evangelion auch in den USA zu veröffentlichen.

Was kommt demnächst?

Zum Abschluß gibt es wie gewohnt eine Übersicht über die demnächst anstehenden Veröffentlichungen in den USA (die man per Direkt-Import beziehen kann). 20.11.98: Turok 2, NBA Jam 99; 23.11.98: MicroMachines 64, Zelda; 5.12.98: Chameleon Twist 2; 7.12.98: Rogue Squadron; 8.12.98: FIFA 99

Superman

Der Mann aus Stahl

Erst einmal herzlichen Glückwunsch nachträglich an den Mann aus Stahl, im Juni feierte der auch als Clark Kent bekannte Held der DC Comics nämlich schon seinen 60. Geburtstag – und sieht dafür noch erstaunlich frisch und vital aus. Die Versoftung der Kreation von Autor Jerry Siegel und Zeichner Joe Shuster will alle Fans zufriedenstellen, aber auch Otto Normalspieler ansprechend unterhalten. Supermans Erzfeind, das kranke Genie Lex Luthor, plant die Unterjochung von Metropolis und hat die Stadt daher mit einem bedrohlichen Nebel aus Kryptonit umgeben. Ihr müßt Lex und seine Komplizen (unter anderem Brainiac, Parasite und Metallo) stoppen, die hilflosen Bürger retten und Lois Lane, die Clark nach einer jahrzehntelangen Dauerbeziehung endlich geheiratet hat, aus den Klauen seiner Feinde befreien. Sie wurde nämlich von den schlimmen Fingern entführt, als sie hinter den finsteren Plan von Luthor kam. Die 16 Levels des Spiels sollen dabei authentische Schauplätze und eine interaktive Umgebung bieten. Dreh- und Angelpunkt ist dabei natürlich die riesige City von Metropolis, die wie die anderen Schauplätze dreidimensional dargestellt wird. Im Kampf gegen die Feinde könnt ihr dabei die originalen Kräfte von Superman einsetzen, so etwa den Röntgenblick, seinen Hitzestrahl und seine übermenschliche Kraft. Zahlreiche 3D-Objekte können ebenfalls als Waffe eingesetzt werden. So wird es möglich sein, Lex und Co. Autos, Züge, Lampen etc. vor die Birne und andere Körperteile zu knallen. Für bis zu vier Spieler gleichzeitig soll der Titel ebenfalls interessant werden, denn es stehen auch Deathmatches auf dem Heldenprogramm. Da diese Duelle in luftiger Höhe stattfinden und nicht alle Charaktere über Flug-Möglichkeiten verfügen, werden die Protagonisten kurzerhand in Raumschiffe verfrachtet, um ihre Schlachten auszutragen. *(mm)*

Der bösartige Parasite gibt sich ebenfalls ein Stelldichein.

Auch dieses Duo Infernale muß bekämpft werden.

Auch in den engen, düsteren U-Bahn-Stationen von Metropolis toben die Kämpfe.

FIFA 99

DIE FIFA-RAPPER

Die Zeiten, in denen man ein Fußballspiel ohne Lizenz, 3D-Grafik oder sonstige Besonderheiten veröffentlichen konnte, sind endgültig vorbei, das beweist Electronic Arts einmal mehr. Ebenso wie die beiden Vorgänger, wo beispielsweise Chumbawamba ihren Hit Tubthumping zum Besten gaben, dürfen auch im neuesten FIFA-Spiel Popstars die Boxen zum Dröhnen bringen. Mit The Rockafeller Skank von Fatboy Slim, Rude Boy Rock von Lion Rock, Raincry von God Within und Gotta Leran von Dan Mass gibt es bei FIFA 99 gleich vier tolle Rap-Songs in erstaunlich guter Qualität. Ein Test folgt in der nächsten Ausgabe.

FIFA 99 bekommt soundmäßige Unterstützung von Fatboy Slim!

KURZ & KNAPP +++ KURZ & KNAPP +++

Banjo-Tooie kommt erste Ende 1999: Rare hat verraten, daß Banjo-Tooie frühestens im dritten Quartal ´99 auf den Markt kommen wird.

MGM bestätigt ersten N64-Titel: MGM Interactive, Teil der mächtigen MGM-Firmengruppe, arbeitet an Rollerball, dem Spiel zum gleichnamigen Filmklassiker mit James Caan.

DER Shoot 'em Up-Oldie kehrt zurück: Hat darauf etwa wirklich jemand gewartet? Der Entwickler Z-Axis plant für das nächste Jahr ein Nintendo 64-Update des absoluten Klassikers Space Invaders. Dabei will man den Titel nicht im schmucken 3D-Gewand veröffentlichen, sondern im traditionellen 2D-Stil. Für dieses und alle zukünftigen Projekte sind sogar Überlegungen im Gange, die 4 MB-Erweiterung zu nutzen.

Kemco verrät erste Details zum zukünftigen Line-Up: Zusätzlich zu den für dieses Jahr angekündigten Titeln Top Gear Overdrive, Knife Edge und Charlie Blast's Challenge sind vier weitere Produkte für 1999 geplant: zwei Rennspiele, ein Adventure und ein Shoot 'em Up. Näher wollten die Japaner noch nicht darauf eingehen, deuteten aber zumindest an, daß es sich durchaus um Fortsetzungen bereits etablierter Produkte handeln könnte.

Keine Monaco-Lizenz in Deutschland: Ubi Soft wird sein erstes Formel 1-Spiel für das Nintendo 64 entgegen der Ankündigung auf der ECTS nun einfach Racing Simulation nennen und verzichtet in Deutschland auf die Nutzung der Monaco-Lizenz.

Was bewegt die Nintendo 64-User derzeit? Welche Fragen beschäftigen die Fans in aller Welt. In unserer brandneuen Rubrik fühlen wir den Firmen-Vertretern auf den Zahn und entlocken ihnen im monatlichen Exklusiv-Interview zuverlässige Infos und heiße Fakten. Diesen Monat besuchten wir Stefan Luludes, den PR-Executive von Acclaim Deutschland, das mit Turok 2: Seeds Of Evil, NBA Jam 99 oder Extreme G 2 etliche heiße Eisen im Feuer hat. Er verriet uns, welche Hits 1999 kommen werden.

N-ZONE ***Mit Turok 2 und Extreme G 2 hat Acclaim 2 absolute Blockbuster im Line-Up. Welche Verkaufserwartungen knüpft Acclaim an diese Titel?***

Stefan Luludes: *Turok: Dinosaur Hunter und Extreme G haben sich bis zum heutigen Tag weit über 100.000 mal verkauft. Natürlich erwarten wir uns bei beiden Sequels einen zumindest gleich großen Erfolg.*

Stefan Luludes von Acclaim ist unter anderem für die PR-Arbeit von Titeln wie Turok 2 oder Extreme G 2 zuständig.

N-ZONE ***Auch Shadowman wird von Euch gewaltig gepusht. Welche Details kannst Du uns über dieses Spiel verraten und wann soll es erscheinen?***

Stefan Luludes: *Shadowman ist Acclaims zweiter Comic-Held. In diesem Third Person-Action-Adventure schlüpft der Spieler in die Rolle von Mike Le Roi alias Shadowman und erkundet neben der realen Welt die tote Seite. Shadowman ist der absolute Grusel-Schocker und wird allen Horror-Fans zeigen, was es heißt, sich zu fürchten. Bis Mai ´99 müssen wir uns allerdings noch gedulden.*

N-ZONE ***Im Sportsektor baut Acclaim ja auch gerade ein gutes Image auf, siehe die Quarterback-Serie. Welche Titel werden uns da in der nahen Zukunft erwarten und wie ist der aktuelle Status Eurer Fußballsimulation?***

Stefan Luludes: *Es werden noch drei Acclaim Sports-Titel in diesem Jahr veröffentlicht. Dazu gehören NBA Jam 99, NHL Breakaway 99 und NFL Quarterback Club 99. NFL QBC 99 eröffnet die zweite Sports-HiRez-Generation. Neben noch besserer Grafik wurde diesmal vor allem im KI-Bereich einiges getan. Um den Titel noch realistischer zu machen, arbeitet unser Entwicklerteam Iguana (Turok) sehr eng mit Charlie Weis (Offensive-Coordinator der New York Jets) zusammen.*

N-ZONE ***Dieses Jahr ist geprägt von vielen hochwertigen Acclaim-Titeln. Auf welche Games können wir uns im nächsten Jahr freuen?***

Stefan Luludes: *Acclaim möchte auch im nächsten Jahr kontinuierlich gute Spiele veröffentlichen. SouthPark, Shadowman, WWF Attitude und ReVolt sind nur einige der Acclaim-Highlights, die gerade in der Mache sind.*

N-ZONE ***Wir danken für das Gespräch!***

Iguana arbeitet gerade an der TV-Umsetzung von SouthPark.

Der Gruselschocker Shadowman wird im Mai ´99 erscheinen.

Action, 1-4 Spieler, Nintendo

MARIO PARTY

Endlich ein Lebenszeichen von Mario! Fünfzig Multiplayer-Spiele, die in Zusammenarbeit mit Hudson entwickelt wurden, sollten die Feier richtig in Schwung bringen.

Mario Party ist ein Brettspiel, an dem bis zu vier Spieler teilnehmen können. Es wird unterschiedliche Spielfelder geben, darunter Donkeys Dschungel, Luigis Heizungskeller und Warios Schlachtfeld. Die Bretter werden aus der Draufsicht dargestellt und sind in Felder unterteilt, auf denen ihr euren Lieblingscharakter ziehen könnt. Kommt ihr auf ein Ereignisfeld oder müßt ihr euch die Position mit einem Konkurrenten teilen, beginnt eines der insgesamt fünfzig Minispiele, die auf dem Modul enthalten sein werden. Beispielsweise müßt ihr Musikstücke auf einem Tastenfeld nachspielen, beim Bowling alle Neune abräumen oder eine Bobfahrt im Eiskanal bestehen.

Auch Donkey Kong läßt die Muskeln spielen und liefert sein N64-Debüt ab.

Spaß mit Nintendos Rasselbande

Die Party steigt mit der Nintendo-Bestbesetzung. Außer Mario werden auch Luigi, Peach, Donkey, Yoshi und Wario am Start stehen. Neben dem Vier-Spieler-Modus gibt es auch Duelle zwischen Zweier-Teams und eine Drei-gegen-einen-Variante. Sind gerade keine Mitspieler greifbar, könnt ihr alleine gegen den Computer antreten. Das gesamte Spiel ist in der klassischen Mario-Optik gehalten: Es gibt Felder, auf denen Sterne aufgedruckt sind, grimmig dreinblickende Gesteinsbrocken, lächelnde Wolken und natürlich: Pilze. Erste Bilder von Yoshis Tropeninsel, die mit Früchten, Blumen und Palmen bestückt ist, bieten schon einen farbenfrohen Vorgeschmack. Und auch die Grafik von Peachs Geburtstagstorte läßt einem das Wasser im Munde zusammenlaufen.

Es wird natürlich schicke 3D-Zwischensequenzen geben, in denen beispielsweise Yoshi auf Bowser trifft.

Marios Regenbogenschloß ist nur eines der Bretter, über das die Mini-Spiele miteinander verbunden sind.

Hudson betritt die Manege

Mario Party ist das erste Gemeinschaftsprojekt von Nintendo und Hudson, die in Zukunft weitere Spiele unter dem kürzlich gegründeten Manegi-Label veröffentlichen werden. Während der Name Hudson (Bomberman!) für die Multiplayer-Tauglichkeit bürgt, steuert Nintendo den Grafikstil und die Charaktere bei. Wenn ihr von quäkender Musik wie bei Yoshi's Story verschont bleibt, dürfte sich der Spielspaß bei Mario-Party somit nahezu verdoppeln.

Florian Brich

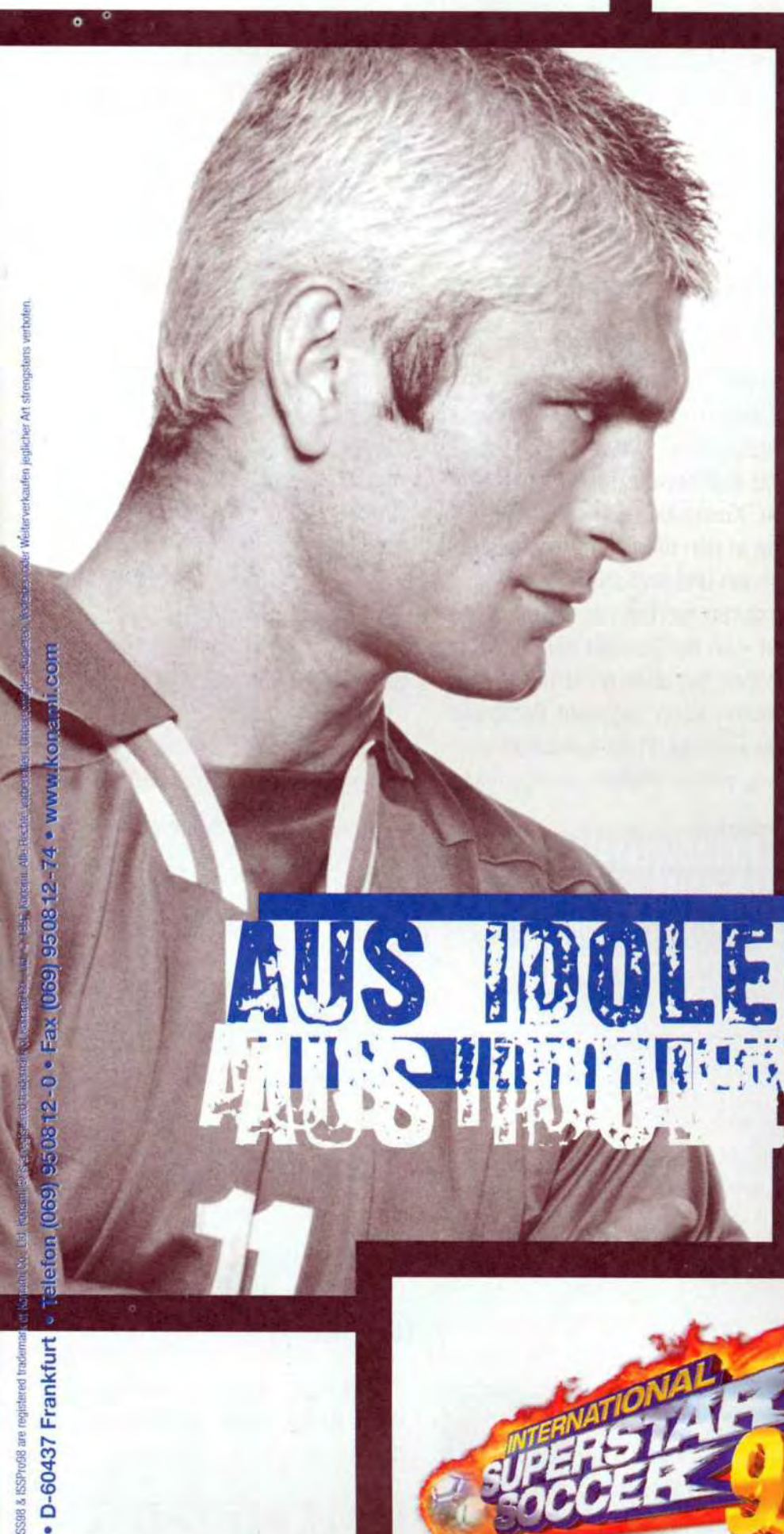
ERSTER EINDRUCK

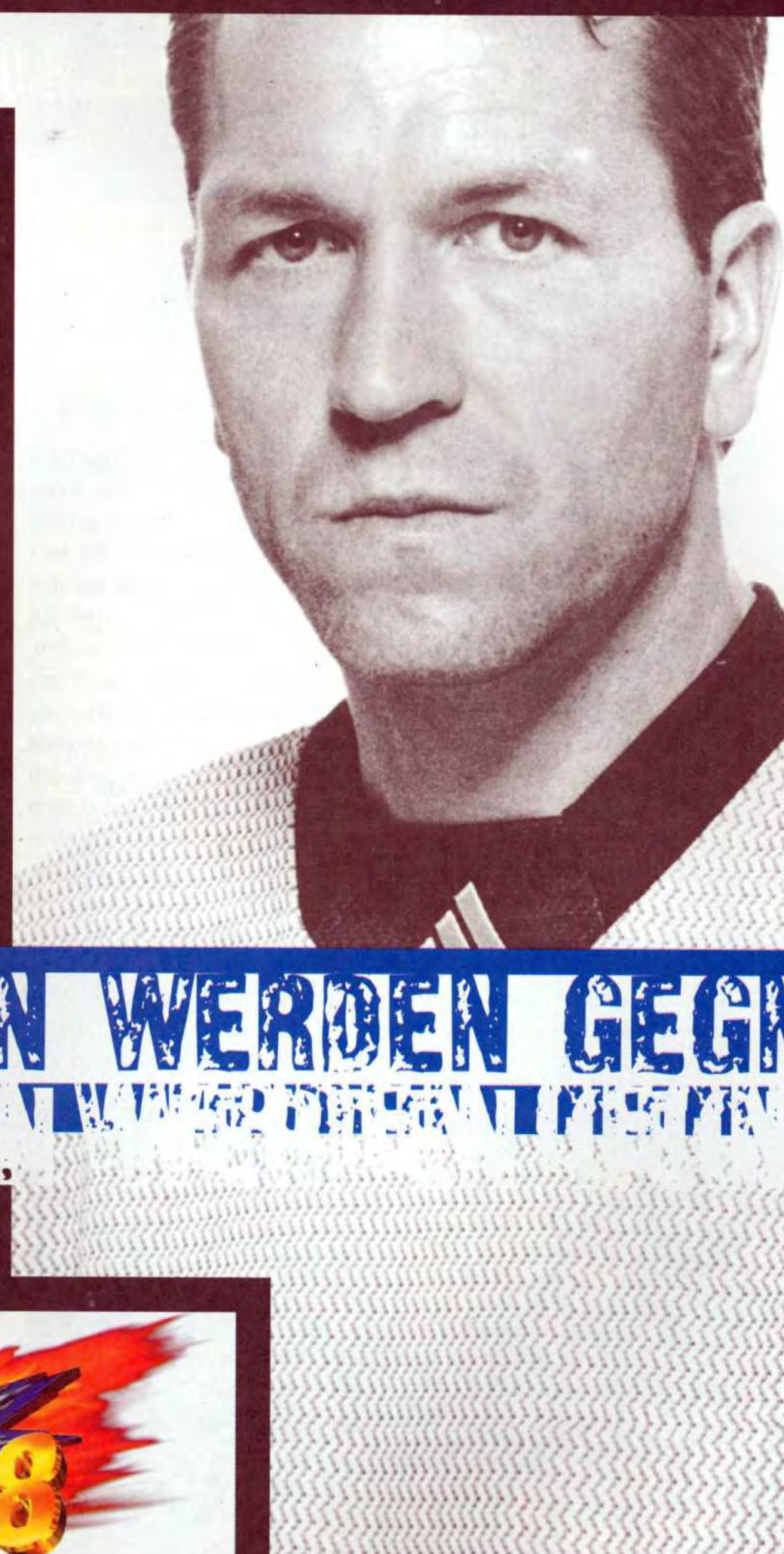
Titel: ..... ***Mario Party***
Genre: ..... ***Action***
Spieler: ***1-4***
Levels: ..... ***tba.***
Rumble Pak-Unterstützung: ..... ***Ja***
Hersteller: ..... ***Nintendo***
Preis: ..... ***tba.***
Release: ..... ***tba.***
Einschätzung: ..... ***sehr gut***

Beurteilung: Die erste Zusammenarbeit zwischen Hudson und Nintendo verspricht ein vielfältiges Multiplayer-Erlebnis mit den beliebten Nintendo-Charakteren. Hoffentlich werden auch die deutschen Spieler bald zu der bisher nur für Japan angekündigten Mario-Party eingeladen.

KONAMI

KONAMI XXL SPORTS SERIES





AUS IDOLEN WERDEN GEGNER

DIE NEUE REFERENZKLASSE

präsentiert durch ran SAT.1 FUSSBALL

MORE THAN JUST A GAME.

PlayStation

NINTENDO64

DER EXTRA-KICK

Erstauslieferung der PlayStation-Version inkl. 2-Level-Demo: METAL GEAR SOLID

PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo64 is a trademark of Nintendo Co., Ltd. ISS98 & ISSPro98 are registered trademarks of Konami Co., Ltd. Konami is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1998 Konami. Alle Rechte vorbehalten. Unbefugtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.

Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 103-105 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74 • www.konami.com

identität

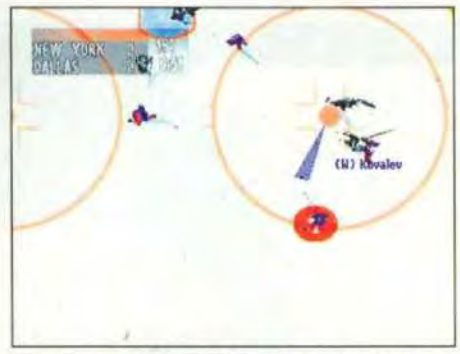
Eishockey, 1-4 Spieler, Acclaim

NHL BREAKAWAY 99

Mit NHL 99 ist unlängst der neue Genrekönig im Bereich Eishockey gekrönt worden. Das erste NHL Breakaway liegt von der Wertung her nur knapp dahinter – einem aufgebohrten Nachfolger könnte also ein erneuter Machtwechsel gelingen. Wir sagen euch, welche Chancen wir dem Acclaim-Titel einräumen.

Häufig werden Informationen über die Spieler eingeblendet.

Kleine Kampfeinlagen sorgen für Abwechslung.



Nicht schön, aber übersichtlich: die Ansicht von oben.

Als Werbeträger für den Titel wurde Steve Yzerman, der Captain der Detroit Red Wings, von Acclaim verpflichtet. Diese und die anderen 26 Mannschaften der NHL (New York Rangers, Edmonton Oilers etc.) sind mit ihren Original-Kadern und -Taktiken vertreten und selbst die Größe der Kufencracks soll authentisch berücksichtigt worden sein. Eigene Spieler können auch kreiert und mit dem eigenen Namen versehen werden, der sogar auf den Trikots sichtbar sein wird. An Spielvarianten wird alles geboten, was das (Eishockey-)Herz begehrt: Freundschaftsspiele, Saison, nationale und internationale Playoffs, Shoot-Outs und ein Übungs-Modus stehen auf dem Programm. Grafisch wird eine verbesserte Engine des Vorgängers verwendet, die aber weiterhin keine hohe Auflösung bietet. Dieser Tatbestand verwundert etwas, denn bei NBA JAM 99 – welches ebenfalls von Iguana entwickelt wurde – wird man mit diesem optischen Leckerbissen verwöhnt. Immerhin werden ein weitgehend flüssiges Scrolling und gut animierte Spieler geboten. Kleine Details wie Werbebanden in den detailliert dargestellten Arenen und realistisch anmutende Texturen werten die Grafik weiter auf – an die Qualität eines NHL 99 kommt sie aber nicht heran. Insgesamt kann aus acht Perspektiven um den Puck gekämpft werden, wobei einige zwar spektakulär aussehen, spielerisch aber keinen großen Sinn machen. Nach einer gewissen Eingewöhnungsphase konnte uns die Steuerung bereits jetzt voll überzeugen – ermöglicht sie doch eine gute, präzise Kontrolle über die Spieler. Da auch das Rumble Pak bereits jetzt sehr effektiv unterstützt wird und die gegnerischen Cracks sich überaus intelligent verhalten, ist ein Hit wohl nur Formsache.

Marco Marzinkowski

Die Angst des Torhüters vor dem Puck beim traditionellen Shootout.

Ein wilder Kampf um den Puck aus einer der insgesamt acht Perspektiven.

ERSTER EINDRUCK

Titel: .....NHL Breakaway 99
Genre: .....Eishockey
Spieler: 1-4
Levels: .....Entfällt
Hersteller: .....Acclaim
Preis: .....ca. DM 109,-
Release: .....Januar '99
Einschätzung: .....Sehr gut

Beurteilung: Ob die gebotene Qualität ausreichen wird, um NHL 99 vom Thron zu stürzen, muß sich erst noch zeigen – eine gelungene Alternative stellt NHL Breakaway 99 bereits jetzt dar.

TUROK 2
SEEDS OF EVIL™

JAGEDAS BÖSE

Das Grauen kehrt zurück! Du bist TUROK - unsere letzte Chance! TUROK 2; SEEDS OF EVIL revolutioniert die Spielewelt mit über 20 durchschlagenden Waffen, 6 gigantischen Welten und Monster, daß dir das Blut gefriert.

10 von 10 — 95% — 94% — 92% — 90% — Note 1

NINTENDO 64 | PC CD

TUROK® 2: SEEDS OF EVIL™ © 1998 Acclaim Entertainment. All rights reserved. TUROK:® & © GBPC, Inc. All rights reserved. All others characters herein and the distinct likenesses thereof are trademarks of Acclaim Comics. All rights reserved. Developed by Iguana Entertainment, an Acclaim Entertainment Studio. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment, Inc. ™,® & © 1998 Acclaim Entertainment, Inc. Marketed by Acclaim.

HOCHSPANNUNG ERLEBEN

Acclaim

Weihnachtsverlosung

X-MAS-COMPETITION 98

GESAMTWERT ÜBER 10.000 DM!

Viele Leser verlangten danach und pünktlich vor dem großen Weihnachtsfest haben wir es noch geschafft: Preise im Gesamtwert von über 10.000 DM wurden uns freundlicherweise von den einzelnen Firmen zur Verfügung gestellt. Wie ihr eines dieser zahlreichen Geschenke unter den Baum bekommt, ist ganz einfach: Schickt uns eine Postkarte mit dem Kennwort „X-Mas 98" an nachfolgende Adresse!

COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion N-Zone • Kennwort: X-Mas 98 • Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

DIE PREISE:

5x Gex 64: Enter The Gecko

5x NFL Blitz

GT Interactive

3x Formula RacePro Lenkräder

TM

1x G4 Lenkrad mit Rumble-Funktion

5x G5 Joypads mit Zusatzfunktionen

5x Memory Cards 256k

2x LX4-Tremor Rumble Paks

2x LX4-Tremor + 1 MB-Speicherkarte

VIDIS

Nintendo

1x F-Zero X

1x 1080° Snowboarding

1x F-1 World Grand Prix

1x Bomberman Hero

Ubi Soft

3x Buck Bumble-Pappaufsteller

4x Buck Bumble-Uhren

5x Buck Bumble

5x Buck Bumble-T-Shirt

INTERACT

2x P-307 Game Pads Colour

3x SV-384 Ultra Racer

2x SV-380 V3 Racing Wheel

3x P-393 Tremor Pak Plus 256 KB

ELECTRONIC ARTS

5x Frankreich 98

1x Madden 98

2x EA Sports T-Shirts

Acclaim

5x NFL QBC 98

10x NFL QBC-Ball

2x Acclaim Sports-Jacke

INFOGRAMES

3x Mission: Impossible

3x T-Shirt Mission: Impossible

3x Uhr Mission: Impossible

2x Turok

1x MRC

1x NHL Breakaway

1x NFL Quarterback Club 98

2x Extreme G

2x Top Gear Rally

Theo KRANZ VERSAND

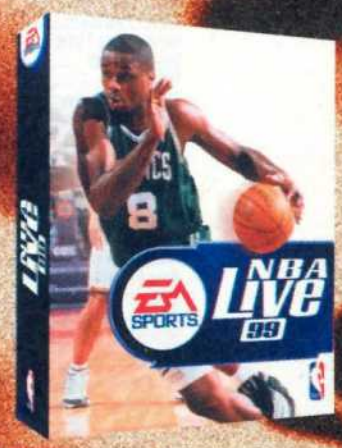
3x G.A.S.P.

3x Rakugakids

KONAMI

VOLLE BALLKONTROLLE

www.easports.com



© 1998 Electronic Arts. EA SPORTS, "If it's in the game, it's in the game" und das EA SPORTS-Logo sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten
verwandet werden, sind Warenzeichen, urheberrechtlich geschützte Designs und andere Formen geistigen Eigentums der NBA Properties, Inc. und ihrer jeweiligen Teams und dürfen weder ganz noch auszugsweise ohne
Rechte vorbehalten. Dolby und das Doppel-D-Symbol sind Warenzeichen von Dolby Laboratories. PlayStation und sind Warenzeichen von Sony
...die und die Logos der NBA-Team-Bezeichnungen, die auf oder in diesem Produkt
... sind Warenzeichen der NBA Properties, Inc., verwendet werden. © 1998 NBA Properties, Inc. Alle

Alle Nintendo 64-Spiele im Überblick

DAS SPIELE-LEXIKON

Wer Infos zu einem bestimmten Projekt sucht, wird hier fündig. Wir verraten, welche Spiele in Deutschland, Japan und den USA erhältlich sind, wann wir sie getestet haben und wie sie abgeschnitten haben. Außerdem liefern wir aktuelle Screenshots und Infos zu den 56 wichtigsten N64-Projekten und eine ständig überarbeitete Übersicht über weitere N64-Entwicklungen. Zusätzlich haben wir einen nach Monaten aufgeschlüsselten Release-Plan mit allen aktualisierten Erscheinungsdaten (Stand: 9.11.98) der für Deutschland geplanten N64-Spiele.

Bereits erhältlich (D) (Stand: November)

Titel	Genre	Hersteller	Test	Wertung
1080° Snowboarding	Rennspiel	Nintendo	10/98	86%
Aerofighters Assault	Flugsim.	Konami	4/98	73%
Aero Gauge	Rennspiel	Konami	4/98	69%
Air Boarder	Rennspiel	Human	8/98	62%
All Star Baseball 99	Baseball	Acclaim	7/98	80%
Automobili Lamborghini	Rennspiel	Titus/Konami	12/97	80%
Banjo-Kazooie	Jump&Run	Rare	7/98	93%
Bio Freaks	Beat 'em Up	GT Interactive	9/98	76%
Blast Corps	Strategie-Action	Nintendo	8/97	84%
Body Harvest	**3D-Action**	**Gremlin**	**12/98**	**84%**
Bomberman 64	Jump&Run	Nintendo	11/97	86%
Bomberman Hero	Jump&Run	Nintendo	10/98	83%
Buck Bumble	**Shoot 'em Up**	**Ubi Soft**	**9/98**	**71%**
Bust-a-Move 2	Denkspiel	Acclaim	5/98	85%
Chameleon Twist	Jump&Run	Sunsoft	11/97	84%
Chopper Attack	3D-Action	GT Interactive	9/98	76%
Clay Fighter 63 1/3	Beat 'em Up	Interplay	12/97	66%
Cruis'n USA	Rennspiel	Nintendo	2/98	53%
Cruis'n World	Rennspiel	Nintendo	9/98	69%
Dark Rift	Beat 'em Up	Funsoft	12/97	64%
Diddy Kong Racing	Rennspiel	Rare	11/97	92%
Dual Heroes	Beat 'em Up	Mitsui	7/98	44%
"Indiziert!"	3D-Action	GT Interactive	—	—
Extreme G	Rennspiel	Acclaim	11/97	90%
F1 Pole Position	Rennspiel	Ubi Soft	10/97	76%
F-1 World Grand Prix	Rennspiel	Nintendo	9/98	87%
FIFA 64	Fußball	Electronic Arts	6/97	55%
FIFA 98: Die WM-Qualifikation	Fußball	Electronic Arts	1/98	90%
Fighters Destiny	Beat 'em Up	Ocean	3/98	76%
Forsaken	3D-Action	Acclaim	6/98	91%
Frankreich '98	Fußball	EA	5/98	90%
F-Zero X	**Rennspiel**	**Nintendo**	**11/98**	**92%**
G.A.S.P.!!	Beat 'em Up	Konami	7/98	69%
Gex 64	**Jump&Run**	**GT Interactive**	**10/98**	**79%**
Glover	**Jump&Run**	**Hasbro**	**12/98**	**80%**
GT 64 Championship E.	Rennspiel	Infogrames	7/98	48%
Hexen 64	3D-Action	GT Interactive	8/97	62%
Holy Magic Century	**Action-Adventure**	**Konami**	**11/98**	**84%**
Iggy's Reckin' Balls	Arcade	Acclaim	7/98	85%
Int. Superstar Soccer 64	Fußball	Konami	7/97	89%
ISS 98	Fußball	Konami	9/98	89%
Lylat Wars	Shoot 'em Up	Nintendo	9/97	84%
Madden 64	Football	EA	12/97	80%
Madden NFL 99	**American Football**	**EA**	—	—
Mario Kart 64	MP-Rennspiel	Nintendo	6/97	89%
Mischief Makers	Arcade	Nintendo	11/97	67%
"Indiziert!"	Beat 'em Up	Midway	—	—
Mission: Impossible	3D-Action	Infogrames	9/98	85%
Multi Racing Championship	Rennspiel	Imagineer	10/97	69%
Mystical Ninja	Action-Adventure	Konami	4/98	85%
Nagano Winter Olympics	Sportspiel	Konami	2/98	70%
Nascar '99	**Rennspiel**	**EA**	**11/98**	**72%**
NBA Live 99	**Basketball**	**EA**	**12/98**	**88%**
NBA Courtside	Basketball	Nintendo	6/98	85%
NBA Hang Time	Basketball	Midway/NOE	7/97	60%
NBA Pro 98	Basketball	Konami	2/98	75%
NFL Blitz	**Football**	**GT Interactive**	**11/98**	**85%**
NFL Quarterback '98	Football	Acclaim	12/97	89%
NFL Quarterback '99	**Football**	**Acclaim**	**12/98**	**89%**
NHL 99	**Eishockey**	**EA**	**11/98**	**92%**
NHL Breakaway '98	Eishockey	Acclaim	3/98	90%
Off Road Challenge	Rennspiel	GT Interactive	8/98	70%
Olympic Hockey '98	Eishockey	GT Interactive	5/98	70%
Pilotwings 64	Flugsim.	Nintendo	6/97	79%
Rampage World Tour	Arcade	GT Interactive	6/98	67%
Robotron 64	Shoot 'em Up	GT Interactive	5/98	19%
San Francisco Rush	Rennspiel	GT Interactive	12/97	72%
Snowboard Kids	Rennspiel	Nintendo	3/98	70%
Star Wars: SOTE	Action	Nintendo/LucasArts	6/97	76%
Starshot	**Jump&Run**	**Infogrames**	**11/98**	**79%**

Fortsetzung auf der nächsten Seite

Aktuelle N64-Entwicklungen

Alle mit Screenshots aufgeführten Games werden derzeit gerade entwickelt oder sind in Deutschland noch nicht erhältlich. Bereits fertiggestellte Spiele findet ihr ebenso wie geplante Projekte in den separaten Tabellen mit Wertung.

Fußball

Definitiv: Dieses Spiel kommt erst, wenn es besser als ISS 98 ist.

Titel: . .Acclaim Sports Soccer
Hersteller: . . . . . .Acclaim
Release (D): 1999

Tennis

All Star Tennis '99 von Ubi wird leider erst 1999 erscheinen.

Titel: . . . . .All Star Tennis '99
Hersteller: . . . . . .Ubi Soft
Release (D): . . . . . .1. Januar '99

Banjo-Tooie

IN ARBEIT

Rare ließ verlauten, daß Banjo-Tooie frühestens im 3. Quartal 99 erscheinen wird.

Titel: . . . . . .Banjo-Tooie
Hersteller: . . . . . .Rare
Release (D): . . . . . .3. Quartal 1999

Action

Einen Test zum Überraschungshit findet ihr auf den Seiten 48 und 49.

Titel: . . . . . .Body Harvest
Hersteller: . . . . . .Gremlin/DMA
Release (D): . . . . . .16. November '98

Action-Adventure

Vormerken: Castlevania 3D dürfte eines der interessantesten Spiele im Jahr 1999 werden.

Titel: . . . . . .Castlevania 3D
Hersteller: . . . . . .Konami
Release (D): . . . . . .April '99

Jump&Run

Nachschub für alle Plattform-Fans gibt es 1999 von Sunsoft und Infogrames.

Titel: . . . . .Chameleon Twist 2
Hersteller: . . . . . .Sunsoft
Release (D): 1999

Abkürzungen: tba = noch nicht bekannt, 64DD = Spiel für das 64 DD-Laufwerk, ?? = Release un

Jump&Run

Und noch einmal rutschte das N64-Debüt von Shinys Starwurm einen Monat nach hinten.

Titel: . . . . .Earthworm Jim 3D

Hersteller: . . . . . .Interplay
Release (D): . . . . . .Februar ´99

Rennspiel

Jetzt zuschlagen: In der letzten Ausgabe staubte Extreme G2 satte 88% ab.

Titel: . . . . . .Extreme G 2

Hersteller: . . . . . .Acclaim
Release (D): . . . . . .Dezember

Rennspiel

Unserer Einschätzung nach wird es vor Ende 1999 nichts aus dem Formel 1-Renner.

Titel: . . . . . .F1 ´98

Hersteller: . . . . . .Psygnosis
Release (D): . . . . . .tba.

Fußball

In der nächsten Ausgabe können wir vermutlich einen ausführlichen Test präsentieren.

Titel: . . . . . .FIFA 99

Hersteller: . . . . . .EA
Release (D): . . . . . .tba.

Arcade

Definitiv: Fighting Force 64 wird nicht in Europa erscheinen.

Titel: . . . . . .Fighting Force 64

Hersteller: . . . . . .Eidos
Release (D): . . . . . .gecancelt

Rennspiel

Aufgepaßt: Seit 6. November ist der Knaller F-Zero offiziell in Deutschland erhältlich.

Titel: . . . . . .F-Zero X

Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .6. November ´98

Flugsimulation

Harrier 2000 ist der Nachfolger von Aerofighters Assault.

Titel: . . . . . .Harrier 2000

Hersteller: . . . . . .Paradigm
Release (USA): 1998

3D-Action-Adventure

Vielversprechend: Hybrid Heaven wird einer der Tophits für 1999!

Titel: . . . . . .Hybrid Heaven

Hersteller: . . . . . .Konami
Release (D): . . . . . .Mai ´99

Action-Adventure

Hype ist ein kurioses Action-Adventure mit den Playmobil-Figuren.

Titel: . . .Hype: The Time Quest

Hersteller: . . . . . .Ubi Soft
Release (D): . . . . . .Februar ´99

Jump&Run

Laut der neuesten Release-Liste von Infogrames kommt Jest im Juni ´99.

Titel: . . . . . .Jest

Hersteller: . . . . . .Ocean
Release (D): . . . . . .Juni ´99

3D-Action

Jet Force Gemini stammt von den Leuten, die u.a. Banjo-Kazooie gemacht haben.

Titel: . . . . . .Jet Force Gemini

Hersteller: . . . . . .Rare
Release (D): 199

Rennspiel

Space Race kommt ebenso wie Jest nun erst im Juni 1999!

Titel: Looney Tunes Space Race

Hersteller: . . . . . .Infogrames
Release (D): . . . . . .Juni ´99

wahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, rot = neu oder geändert

Bereits erhältlich (D) (Fortsetzung v. Seite 16)

Super Mario 64	Jump&Run	Nintendo	6/97	91%
Tetrisphere	Knobelspiel	Nintendo	3/98	76%
Top Gear Rally	Rennspiel	Mitsui	11/97	84%
Turok: Dinosaur Hunter	3D-Action	Acclaim	6/97	86%
Turok 2	**3D-Action**	**Acclaim**	**11/98**	**92%**
Virtual Chess	Schach	Titus	6/98	74%
Indiziert	Beat 'em Up	Midway	9/97	——
Waialae Country Club	Golf	Nintendo	9/98	58%
Wave Race 64	Rennspiel	Nintendo	6/97	86%
Wayne Gretzky's 3D Hockey	Eishockey	Midway/NOE	7/97	72%
Wayne Gretzky's 3D Hockey '98	Eishockey	Midway/NOE	2/98	76%
WCW vs. NWO	Wrestling	Konami/THQ	4/98	80%
WCW/NWO Revenge	**Wrestling**	**THQ**	**11/98**	**87%**
WWF Warzone	Wrestling	Acclaim	9/98	85%
WipEout 64	**Rennspiel**	**Midway**	**11/98**	**88%**
Wetrix	Geschicklichkeit	Ocean	6/98	79%
Yoshi's Story	Jump&Run	Nintendo	4/98	84%

Geplante N64-Entwicklungen

Titel	Genre	Hersteller	Release (D)
4x4 Mud Monster	Rennspiel	Take 2	??
7th Legion	RPG	Epic Megagames	??
"Actionspiel"	Action	Capcom	??
"Actionspiel"	Action	DID/Ocean	1999
Actua Golf 64	Golf	Interplay/Gremlin	1999
Asteroids	Shoot 'em Up	Activision/Crave	1999
Attack!	Action	GT Interactive	1999
Battletanx	Action	3D	1999
"Beat 'em Up"	3D-Beat 'em Up	Takara	1999
BattleZone	3D-Action	Activision/Crave	1999
Bio Tetris	Knobelspiel	Amtex	1999
Blues Brothers 2000	Arcade	Titus	2. Quartal '99
Bust-a-Move 3	Denkspiel	Acclaim	Ende 1999
Cabbage	64DD-Simulation	Nintendo	??
Caesar's Palace	Casino	Crave	1999
Carmageddon 2	Rennspiel	SCI	1999
Centipede X	Action	Midway	1999
Charlie's Blast Challenge	Arcade	Kemco	1999
Daikatana	3D-Action	ION Storm	1999
DethKarz	Rennspiel	GT Int.	1999
Deep Blue	Rollenspiel	Konami	1998
Desert Island	64DD-RPG	Imagineer	1998
Destruction Derby	Rennspiel	Psygnosis	Anfang 1999
Doraemon 2	Jump&Run	Epoch	1999
Donkey Kong World	Jump&Run	Nintendo & Rare	tba.
Duck Dodgers	Arcade	Infogrames	Sommer '99
DN: Time to Kill	3D-Action	GT Interactive	15.1.99
„Indiziert"	3D-Action	GT Interactive	??
Fighters Destiny 2	Beat 'em Up	Imagineer	1999
Fire Emblen	64DD-RPG	Nintendo	1999
Frogger	Jump&Run	Hasbro	??
Gauntlet 64	Arcade	Midway	1999
GTi Club	Rennspiel	Konami	1998
Habu Shogi	Strategie	Seta	??
Hagane 64	Strategie	Hudson	??
Harvest Moon 64	Strategie	Natsume	1999
Hercules	Action	Titus	3. Quartal '99
Honkaku Yonin	Strategie	Video System	??
Jeff Gordon Racing	Rennspiel	ASC	1999
Jikkyou Golf Tournament	Golf	Konami	??
Jungle Bots	3D-Action	Titus	1999
Jungle Emperor Leo	Jump&Run	Nintendo	1999
Kiratto Kaiketsu! 64	Brettspiel	Imagineer	1999
Knife Edge	Shoot 'em Up	Kemco	1999
Last Legion X	3D-Fighting	Hudson	tba.
Lego Racer	Rennspiel	Lego	1999
Legend Of the River King	RPG	Natsume	1999
Let's Smash	Tennis	Hudson	1999
Lode Runner 64	Arcade	Bandai	??
Looney Tunes	tba.	Infogrames	1999
Macross	Arcade	Tomy	1999
Magical Tetris Challenge	Denkspiel	Capcom	1999
Meshi Tsuri 64	Fischen	tba.	??
Milo's Astro Lanes	Bowling	Crave	1999
Morita Shogi	Strategie	Seta	1999
Mother 3	RPG	Nintendo	Sommer '99
MRC 2	Rennspiel	Imagineer	Ende 1998
NBA Fast Break 64	Basketball	Z-Axis	November 1999
NBA Hardwood Heroes	Basketball	Midway	1999
Nightmare Creatures	Action	Activision	1999
Nintana Rantaro	Arcade	Culture Brain	1999
Nuclear Strike	Shoot 'em Up	THQ	1999
Ogre Battle 3	Strategie	Nintendo	1999
Pikachu Genki De Chu	Simulation	Nintendo	1999
Pachinko World	Simulation	Amtex	1999
PGA Golf	Golf	Electronic Arts	1999
Pro Baseball King 2	Baseball	Imagineer	1999
Puma Street Soccer	Fun-Fußball	Sunsoft	1999
Rugrats	Jump&Run	THQ	1999
Quest for Camelot	Adventure	Titus	3. Quartal '99
"Indiziert II"	3D-Action	Activision	Ende 1999
Pocket Monster's Snap	64DD-Simulation	Nintendo	1999
Raguka Kids	Beat 'em Up	Konami	1999
Rat Attack	Arcade	Mindscape	1999
Raze	Arcade	Interplay	??
Rebel Moon Revolution	3D-Action	GT Interactive	1999
Rev Limit	Rennspiel	Seta	1999
Re-Volt	Rennspiel	Acclaim	1999
Roadsters '98	Rennspiel	Titus	1999
Road Rash	Rennspiel	THQ	1999
Rotor Gunners	3D-Heli-Action	TecMagik	??
SimCity 64	64DD-Simulation	Nintendo	1999
Snobo Kids 2	Rennspiel	Atlus	April 1999
Snow Speeder	Rennspiel	Imagineer	1999
Snow Speeder DD	64DD-Rennspiel	Imagineer	1999
StarCraft	Strategie	Blizzard	1999
Super Mario 64 II	64DD-Jump&Run	Nintendo	1999
Susume! Taisen	Tüftelei	Konami	1999
Syyrah	Denkspiel	Sunsoft	1999
Tales Of Phantasia	Action-Adventure	Namco	??
Tank	64DD-Battle Game	Imagineer	1999
Thornado	3D-Action	Factor 5	??
World League Soccer '99	Fußball	Eidos	1999
Xena	Action	Titus	3. Quartal '99

Erscheint 1998 in Deutschland

November				
Body Harvest	3D-Action	Gremlin	84%	16. November
Buck Bumble	Shoot 'em Up	Ubi Soft	71%	30. November
F-Zero X	Rennspiel	Nintendo	92%	6. November
Gex 64	Jump&Run	GT Interactive	79%	30.11.98
Glover	Jump&Run	Hasbro	80%	Mitte November
Holy Magic Century	Action-Adventure	Konami	84%	November
Madden NFL 99	American Football	EA	—	12.11.98
Nascar '99	Rennspiel	EA	72%	26.11.98
NFL Quarterback '99	Football	Acclaim	89%	November
NHL 99	Eishockey	EA	92%	19.11.98
NBA Live 99	Basketball	EA	88%	19. November
Starshot	Jump&Run	Infogrames	79%	November
Superman	3D-Action	Titus	—	November
WCW/NWO Revenge	Wrestling	THQ	87%	November
WipEout 64	Rennspiel	Midway	88%	November
Dezember				
Bust-a-Move 3	Denkspiel	Acclaim	—	Dezember
FIFA 99	Fußball	Electronic Arts	—	Ende '98
NBA Jam '99	Basketball	Acclaim	88%	Dezember
NFL Bitz	Football	GT Interactive	85%	15.12.98
NHL Breakaway 99	Eishockey	Acclaim	—	Dezember
S.C.A.R.S.	Rennspiel	Ubi Soft	—	15. Dezember
Space Station: Silicon Valley	3D-Action	Take 2	70%	Dezember
Turok 2	3D-Action	Acclaim	92%	Anfang Dezember
V-Rally	Rennspiel	Infogrames	87%	Anfang Dezember
Zelda	Adventure	Nintendo	97%	Anfang Dezember
Januar				
All Star Tennis '99	Tennis	Ubi Soft	—	15.1.99
Carmageddon 2	Rennspiel	SCI	—	Januar
DN: Time to Kill	3D-Action	GT Interactive	—	15.1.99
Penny Racers	Fun-Racing	THQ	82%	Januar
Rogue Squadron	Shoot 'em Up	LucasArts	—	Januar
Virtual Pool 64	Billard	Interplay	—	Januar
Februar				
Earthworm Jim 3D	Jump&Run	Interplay	—	Februar
MicroMachines 64 Turbo	Rennspiel	Codemasters	—	1. Quartal '99
Racing Simulation 2	Rennspiel	Ubi Soft	—	15. Februar '99
NBA Pro 99	Basketball	Konami	—	Februar '99
Shadowman	3D-Action	Acclaim	—	Februar
Southpark	3D-Action	Acclaim	—	Februar
Wild Metal Country	3D-Action	Gremlin	—	Februar
Weitere Releases in 1999:				
Acclaim Sports Soccer	Fußball	Acclaim	—	1999
Banjo-Tooie	Jump&Run	Rare	—	3. Quartal '99
Chameleon Twist 2	Jump&Run	Sunsoft	—	1999
Castlevania 3D	3D-Action	Konami	—	April '99
Chameleon Twist 2	Jump&Run	Sunsoft	—	1999
Destruction Derby	Rennspiel	Psygnosis	—	1999
Donkey Kong World	3D-Jump&Run	Rare	—	??
Duck Dodgers	Arcade	Infogrames	—	Sommer '99
F1 '98	Rennspiel	Psygnosis	—	Anfang '99
Fighters Destiny 2	Beat 'em Up	Imagineer	—	??
Hybrid Heaven	3D-Action	Konami	—	Mai '99
Hype: The Time Quest	Adventure	Ubi Soft	—	1. Quartal '99
Jest	Jump&Run	Infogrames	—	Juni '99
Jet Force Gemini	Action	Rare	—	1999
Knife Edge	Shoot 'em Up	Kemco	—	1999
Looney Tunes	Rennspiel	Infogrames	—	1999
MRC 2	Rennspiel	Imagineer	—	1999
NHL Pro 99	Eishockey	Konami	—	März '99
Nuclear Strike	Shoot 'em Up	THQ	—	1999
O.D.T.	3D-Action	Psygnosis	—	26.3.1999
Perfect Dark	Action	Rare	—	1999
Ragukakids	Beat 'em Up	Konami	59%	1. Quartal '99
Rat Attack	Arcade	Mindscape	—	1. Quartal '99
Rayman 2	Jump&Run	Ubi Soft	—	1. Quartal '99
Rugrats	Action	THQ	—	1999
Rush 2: Extreme Racing	Rennspiel	Midway	—	1. Quartal '99
Roadsters '98	Rennspiel	Titus	—	1. Quartal '99
Road Rash	Rennspiel	THQ	—	1999
Shadowgate	Action	Kemco	—	1999
Space Race	Rennspiel	Infogrames	—	Juni 1999
StarCraft	Strategie	Blizzard	—	1999
Survivor Day One	3D-Action	Konami	—	1. Quartal '99
Tasmanian Express	Jump&Run	Infogrames	—	Juli '99
Tonic Trouble	Jump&Run	Ubi Soft	—	1. 3.99
Top Gear Overdrive	Rennspiel	Kemco/Mitsui	—	Ende '98
Twelve Tales: Conker 64	Jump&Run	Rare	—	1999
Twisted Edge	Rennspiel	Kemco/Mitsui	—	1999
Vigilante 8	Action	Activision	—	Frühjahr '99
WCW Nitro	Wrestling	THQ	—	1999
World League Soccer '99	Fußball	Eidos	—	1999

Baseball

Ein Testmuster gab es von EA leider nicht, deswegen folgt der Test erst in der Ausgabe 1/99.

Titel: .....Madden NFL 99
Hersteller: .....EA
Release (D): 12.11.98

Anwendung

Die Mario Artist-Reihe erscheint zusammen mit dem 64DD im Juni '99 in Japan.

Titel: .....Mario Artist
Hersteller: .....Nintendo
Release (J): .....Juni '99

Rennspiel

Schade: Das unterhaltsame MicroMachines 64 Turbo kommt erst nächstes Jahr!

Titel: MicroMachines 64 Turbo
Hersteller: .....Codemasters
Release (D): .....1. Quartal 1999

Jump&Run

Mystical Ninja: Goemon 2 wird vermutlich auch in Deutschland erscheinen.

Titel:Mystical Ninja: Goemon 2
Hersteller: .....Konami
Release (D): .....tba.

Basketball

Den ersten Test zu diesem Spiel gibt es auf den Seiten 52 und 53.

Titel: .....NBA Jam '99
Hersteller: .....Acclaim
Release (D): .....Dezember '98

Basketball

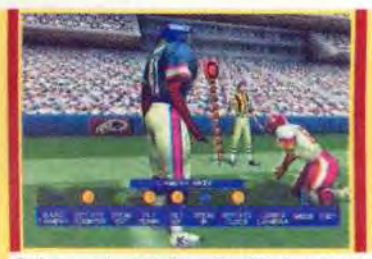
Wie gut NBA Live '99 wird, verrät der Test auf den Seiten 50 und 51.

Titel: .....NBA Live '99
Hersteller: .....EA
Release (D): .....19. November

Basketball

Comeback! Kann Konami mit NBA Pro 99 die Konkurrenz ausspielen.

Titel: .....NBA Pro 99
Hersteller: .....Konami
Release (D): .....Februar '99



Baseball

Schon getestet: Das Grafikwunder von Iguana und Acclaim.

Titel: ....NFL Quarterback '99
Hersteller: .....Acclaim
Release (D): .....November '98

Eishockey

Wir haben NHL Breakaway 99 schon gespielt! Mehr auf Seite 12.

Titel: .....NHL Breakaway 99
Hersteller: .....Konami
Release (D): .....Januar '99

Eishockey

Premiere! Konami arbeitet an seinem ersten N64-Eishockey-Spiel.

Titel: .....NHL PRO 99
Hersteller: .....Konami
Release (D): .....März '99

3D-Action

Diesen Tomb Raider-Clone werden wir schon bald genauer vorstellen.

Titel: .....O.D.T.
Hersteller: .....Psygnosis
Release (D): 26.3.99

Rennspiel

Kurz nach Redaktionsschluß gab Konami bekannt, daß es erst im Januar erscheint!

Titel: .....Penny Racers
Hersteller: .....THQ
Release (D): .....Januar '99

Abkürzungen: tba. = noch nicht bekannt, 64DD = Spiel für das 64 DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, rot = neu oder geändert

3D-Action

Rares Perfect Dark ist der Hoffnungsträger für 1999!

Titel: . . . . . .Perfect Dark
Hersteller: . . . . . .Rare
Release (D): 1999

Rennspiel

Monaco Grand Prix Racing Simulation heißt nun Racing Simulation 2!

Titel: . . . .Racing Simulation 2
Hersteller: . . . . . .Ubi Soft
Release (D): . . . . . .15. Februar ´99

Jump&Run

Kann Ubis Vorzeigeheld mit Banjo, Mario & Co. konkurrieren?

Titel: . . . . . .Rayman 2
Hersteller: . . . . . .Ubi Soft
Release (D): . . . . . .1. Quartal ´99

Rennspiel

Roadsters´99 ist der inoffizielle Nachfolger von Automobili Lamborghini.

Titel: . . . . . .Roadsters ´99
Hersteller: . . . . . .Konami/Titus
Release (D): . . . . . .1. Quartal ´99

3D-Action

Aufgrund hausinterner Konkurrenz wird Rogue Squadron erst im Januar veröffentlicht.

Titel: . . . . . .Rogue Squadron
Hersteller: . . . . . .LucasArts
Release (D): . . . . . .Januar ´99

Rennspiel

Schon gewußt? Konami vertreibt nun auch einige Midway-Produkte.

Titel: .Rush 2: Extreme Racing
Hersteller: . . . . . .Midway/Konami
Release (D): . . . . . .1. Quartal 1999

Rennspiel

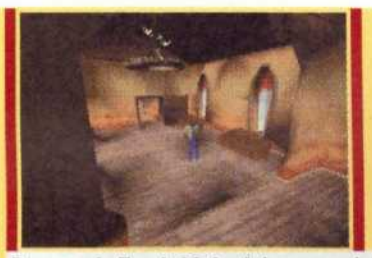
Technisch und grafisch konnte dieses Spiel überzeugen, doch wie ist das Gameplay?

Titel: . . . . . .S.C.A.R.S.
Hersteller: . . . . . .Ubi Soft
Release (D): . . . . . .15. Dezember ´98

Action-Adventure

Shadowgate 64: Trials of the four Towers ist ein heißes 3D-Action-Adventure.

Titel: . . . . . .Shadowgate 64
Hersteller: . . . . . .Kemco
Release (D): . . . . . .tba.



3D-Action

Besser als Turok 2? Acclaim verspricht einen absoluten Megahit.

Titel: . . . . . .Shadowman
Hersteller: . . . . . .Acclaim
Release (D): . . . . . .Februar ´99

Arcade

Schnuckelig! In der letzten Ausgabe erhielt der DMA-Titel einen Gesamtwertung von 70%.

Titel: . . . . . .Silicon Valley
Hersteller: . . . . . .Take 2
Release (D): . . . . . .Dezember

Action-Adventure

Jetzt erhältlich: Starshot ist ein hübsches Plattform-Game (Gesamtwertung: 79%).

Titel: . . . . . .Starshot
Hersteller: . . . . . .Ocean
Release (D): . . . . . .November ´98

3D-Action

Interessante Bilder und Infos zu diesem Spiel gibt es in den News.

Titel: . . . . . .Superman
Hersteller: . . . . . .Titus
Release (D): . . . . . .November 1998

JOY TECH GERMANY

MEMORY CARD
- Nintendo 64™ kompatibel
- erfaßt bis zu 123 Datenseiten,
- Flash-Rom-Technologie
- Erhältlich in grau, rot, blau, grün, gelb, schwarz und transparent

MEMORY CARD PLUS
- MEMORY CARD mit 492 Datenseiten

SCART-KABEL
- Nintendo 64™ kompatibel
- 2 m lang

CONTROLLER PLUS 64
- Nintendo 64™ kompatibel
- Controller Pack/Rumble Pack kompatibel
- Präzisions 3D Analog-Stick
- Dauerfeuer- und Zeitlupenfunktion
- 2 m langes Kabel
- Erhältlich grau, schwarz, rot, blau, grün und gelb

JOLT PACK
- Nintendo 64™ kompatibel
- Mega-Rumble-Power
- Sensorisches Feedback
- Kompatibel zum Rumble Pack™ Feature
- Erhältlich in grau, schwarz, blau, rot, gelb und grün

ADVANCED JOLT PACK
- JOLT PACK mit eingebauter 256k Memory-Card,
- Erhältlich in grau, schwarz und rot
- AUCH als PLUS-Version mit 1 M Memory nur in grau

RECHARGEABLE JOLT PACK
- Akku-betriebenes JOLT PACK
- Lädt sich während des Spielens wieder auf!
- Mega-Rumble-Power ohne teure Einweg-Batterien

Erhältlich bei
Theo KRANZ VERSAND
und im gut sortiertem Fachhandel
Tel. 0931/3545219

Im Exclusivertrieb durch
dynatax
Schleefstr. 8 • 44287 Dortmund
http//www.dynatex.de

Nur über Import!

Titel	Genre	Hersteller	Land	Wertung	PAL-Release
64 Oozumo	Wrestling	Bottom Up	Japan	48%	—-
Augusta Masters	Golf	T & E Soft	Japan	54%	August
Brave Spirits	Wrestling	Hudson	Japan	58%	—-
Choro Q64	Rennspiel	Takara	Japan	82%	Oktober
Dezaemon 3D	Constr. Kit	Athena	Japan	79%	—-
Doraemon	Jump&Run	Epoch	Japan	48%	—-
Dynamite Soccer 64	Fußball	Imagineer	Japan	48%	—-
"Indiziert"	3D-Action	GT Interactive	USA/Europa	—-	Erhältlich
Fire	Arcade	Hudson	Japan	33%	—-
Famista 64	Baseball	Namco	Japan	70%	—-
Indiziert	3D-Action	Midway	USA	—-	—-
Indiziert	3D-Action	Rare	USA/Europa	—-	Erhältlich
Habu Shogi	Tüftelei	Seta	Japan	61%	—-
Human Grand Prix	Rennspiel	Human	Japan	68%	—-
"Indiziert!"	Beat 'em Up	Nintendo	USA/Europa	—-	Erhältlich
Hiryu No Ken Twin	Beat 'em Up	Culture Brain	Japan	72%	
Jangou Simulation Mah Jong Do 64	Knobelspiel	Video System	Japan	60%	—-
Jeopardy	Denkspiel	GameTek	USA	32%	—-
J-League Eleven Beat	Fußball	Hudson	Japan	60%	—-
J-League Perfect Striker	Fußball	Konami	Japan	89%	—-
J-League Live 64	Fußball	Victor/EA	Japan	61%	—-
King Of Pro Baseball	Baseball	Imagineer	Japan	66%	—-
Mace: The Dark Age	Beat 'em Up	Midway	Europa/USA	75%	Erhältlich
Mah Jong 64	Tüftelei	Koei	Japan	70%	—-
Mah Jong Houroki Classic	Tüftelei	Imagineer	Japan	69%	—-
Mah Jong Master	Tüftelei	Konami	Japan	70%	—-
"Indiziert!"	Scroll-Beat 'em Up	GT Interactive	USA/Europa	68%	Erhältlich
"Indiziert!"	Beat 'em Up	GT Interactive	USA	—-	—-
"Indiziert!"	Beat 'em Up	Midway	USA	—-	Erhältlich
MLB Ken Griffey Jr.	Baseball	Nintendo	USA	82%	—-
Pokemon Stadium	Action	Nintendo	Japan	80%	—-
Powerful Pro Baseball 4	Baseball	Konami	Japan	76%	—-
Powerful Pro Baseball 5	Baseball	Konami	Japan	79%	—-
Puyo Puyo Sun 64	Tüftelei	Compile	Japan	78%	—-
Indiziert	3D-Action	Midway/id	USA	—-	Geplant
Shadows Of The Empire (Neue V.)	Action	LucasArts	Japan	78%	—-
Shindou Super Mario 64	Jump&Run	Nintendo	Japan	91%	—-
Shindou Wave Race 64	Rennspiel	Nintendo	Japan	86%	—-
SimCity 2000	Simulation	Imagineer	Japan	67%	—-
St. Andrews Golf	Golf	Seta	Japan	44%	—-
Star Soldier	Shoot 'em Up	Hudson	Japan	70%	—-
Strike Zone	Baseball	GT Int.	USA	68%	—-
Super Robot Spirits	Beat 'em Up	Banpresto	Japan	45%	—-
Tamagotchi World	Simulation	Bandai	Japan	43%	—-
Virtual Pro Wrestling	Wrestling	Asmik	Japan	80%	—-
Wheel Of Fortune	Denkspiel	Gametek	USA	40%	—-
Wonder Project J2	RPG	Enix	Japan	54%	—-
Jikkyou World Soccer 3	Fußball	Konami	Japan	89%	—-

Unbestätigte N64-Entwicklungen

Titel	Genre	Hersteller	Release (D)
Ascension	tba.	Ocean	??
Command & Conquer 3D	Strategie	Westwood	??
Ghouls 'n' Ghosts	Jump&Run	Capcom	??
Mega Man 64	Jump&Shoot	Capcom	??
Metal Gear Solid	Action	Konami	1999
Schlümpfe 64, Die	Jump&Run	Infogrames	??
Street Fighter	Beat 'em Up	Capcom	1999
Track & Field	Sport	Konami	1999

RPG

Eine schräge Fortsetzung des nie in Deutschland erschienenen SNES-Hits.

Titel: . . . . .Super Mario RPG 2
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (J): 1999

3D-Action

Survivor ist ein hartes 3D-Action-Game für Profis.

Titel: . . . . . .Survivor: Day One
Hersteller: . . . . . .Konami
Release (D): . . . . . .1. Quartal '99

3D-Jump&Run

Tasmanian Express ist das zweite N64-Looney Tunes-Game von Infogrames.

Titel: . . . . .Tasmanian Express
Hersteller: . . . . . .Infogrames
Release (D): . . . . . .Juni 1999

3D-Jump&Run

Das 3D-Jump&Run Tonic Trouble wird erst Anfang 1999 veröffentlicht.

Titel: . . . . . .Tonic Trouble
Hersteller: . . . . . .Ubi Soft
Release (D): . . . . . .1. März '99

Rennspiel

Ein Test des Top Gear Rally-Sequels folgt in einer der nächsten Ausgaben!

Titel: . . . . .Top Gear Overdrive
Hersteller: . . . . . .Kemco
Release (D): 1999

3D-Action

Frühestens am 6. Dezember wird Turok 2 in den Läden stehen.

Titel: . . . . . .Turok 2
Hersteller: . . . . . .Acclaim
Release (D): . . . . . .November '98

Jump&Run

Schade! Rares Twelve Tales: Conker 64 kommt erst 1999!

Titel: .Twelve Tales: Conker 64
Hersteller: . . . . . .Rare
Release (D): 1999

Rennspiel

Einen ausführlichen Test zu diesem Spiel gibt es in dieser Ausgabe ab Seite 32.

Titel: . . . . . .V-Rally
Hersteller: . . . . . .Infogrames
Release (D): . . . .Anfang Dezember '98

3D-Action

Nach Rares Millionenhit und Mission: Impossible kommt das dritte Geheimdienst-Spiel.

Titel: . . . . . .WinBack
Hersteller: . . . . . .Koei
Release (J): 1998

Rennspiel

Sagenhaft: Psygnosis liefert mit WipEout 64 einen echten Megahit ab.

Titel: . . . . . .WipEout 64
Hersteller: . . . . . .Midway
Release (J): . . . . . .30. November '98

Wrestling

WCW/NWO Revenge sicherte sich in der letzten Ausgabe den Referenz-Titel.

Titel: . . . .WCW/NWO Revenge
Hersteller: . . . . . .THQ
Release (D): . . . . . .November '98

Action

Wild Metal Country von DMA soll bereits im Februar erscheinen.

Titel: . . . . .Wild Metal Country
Hersteller: . . . . . .DMA
Release (D): . . . . . .Februar 1999

Fußball

Da Fighting Force 64 nicht kommt, ist World League Soccer Eidos' erstes N64-Spiel.

Titel: .World League Soccer 99
Hersteller: . . . . . .Eidos
Release (D): 1999

RPG

Endlich: In dieser Ausgabe gibt es einen fantastischen 7-Seiten-Test!

Titel: . . . Zelda: Ocarina Of Time
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . .Anfang Dezember '98

Rock 'n' Rumble

Nintendo64 und Rumble Pak sind eingetragene Warenzeichen.

MEDIAATTACK Ihr Spezialist in Berlin

- Sony PlayStation
- Sega Saturn
- Sega Mega Drive
- Nintendo 64
- Super Nintendo
- PC CD-ROM

Neu- und Gebraucht-Spiele

Telefon: (030) 450 20 20 8

Nintendo 64:

1080° Snowboarding	D neu	89,90
Airboarder 64	D neu	119,90
Banjo-Kazooie	D neu	88,00
Bomberman Hero	D neu	89,90
Bust-A-Move 2	D neu	99,90
Chopper Attack	D neu	129,90
Dual Heroes	D neu	139,90
F-Zero X	D neu	89,90
F1 Pole Position	D gebr.	49,90
F1 World Grand Prix	D neu	89,90
G.A.S.P.!!	D neu	139,90
GT 64	D neu	99,90
Iggy's reckin' balls	D neu	99,90
ISS '98	D neu	89,90
Mario Kart 64	D neu	79,90
Mission Impossible	D neu	98,00
Nagano Olympic Hockey	D neu	79,90
Nagano Winter Olympics	D neu	89,90
NBA Courtside	D neu	89,90
Off Road Challenge	D neu	129,90
Turok	D gebr.	69,90
Virtual Chess 64	D neu	119,90
Waialae Country Club	D neu	119,90
Wave Race	D gebr.	49,90
Yoshi's Story	D neu	89,90

nur 299,99

PSX-Multinorm-Konsole + Memory Card (15 Blöcke)

neu

Multinorm= PAL/NTSC

Hardware/Zubehör

Nintendo 64 Konsole	neu	249,90
	gebr.	199,90
Pad	neu	58,00
Rumble Pak	neu	39,00
Rumble Pak (LX4+1MB)	neu	49,90
Game Boy Emulator	neu	89,90
Lösung (Mission Impossible)	neu	24,80
Japan/US-Adapter (alle Importe!)	neu	79,90

Fax: (030) 450 20 20 9

Ankauf von Spielen und Konsolen - Anruf genügt!

Laden
Lüderitzstraße 21
13351 Berlin-Wedding
von 10 bis 20 Uhr

MEDIAATTACK
Games & Service

Versand
☎ 030/450 20 208
Fax 030/450 20 209
von 10 bis 22 Uhr

Alle Preise inklusive Mehrwertsteuer. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Bei einem Bestellwert von unter DM 200,- müssen wir leider eine Versandkostenpauschale von DM 5,- berechnen (zuzüglich einer Post-Nachnahmegebühr von DM 3,-). Lieferung ins Ausland erfolgt gegen Vorkasse oder Nachnahme (Versandkosten DM 30,-).

MEDIA–TUNNEL

Neue und gebrauchte Spiele auf über 200qm

ANKAUF — Wir kaufen Eure Spiele! — VERKAUF

Besuchen Sie uns in unserem Laden oder rufen Sie uns einfach an!

Wir freuen uns über Händler- und Sammleranfragen

Telefon: 030 – 32 70 60 34

Unser Angebot wird ständig erweitert und verbessert!
Wir führen zur Zeit über

über	60	N64	
über	**800**	**PC**	
über	400	PlayStation	
über	**400**	**GameBoy**	
über	300	Master System	
über	**400**	**Mega Drive**	
über	80	Sega Saturn	
über	**400**	**Amiga**	
über	60	Game Gear	
über	**60**	**Atari ST**	
über	40	C64	
über	**200**	**Nintendo**	
über	500	Super Nintendo	
über	**30**	**Atari 2600**	
über	20	X32	
über	**20**	**3DO**	
über	20	CDI	

Spiele und noch vieles mehr!

Unsere aktuellen Top-Angebote:

N64 NEUPREISE	
F1 Pole Position 64	DM 55,--
Blast Corps	DM 55,--
Mischef Makers	DM 55,--
Clayfighter 33 1/3	DM 55,--
Madden 64	DM 55,--
Chamäleion Twist	DM 55,--
PlayStation NEUPREISE	
Crime Killer	DM 35,--
Courious Crisis	DM 35,--
PSX-Controller ab	DM 20,--
Speicher 1 MB	DM 20,--
Speicher 8 MB	DM 35,--

Laden/Versand:
Media Tunnel
U-Bhf. Wilmersdorfer Str. 60/6; ggü. Woolworth
10627 Berlin

Wir kaufen Eure Spiele

Funk: 0177 – 61 41 781/ 82 — Fax:030 – 32 70 60 34

Geschäftszeiten: Montag-Freitag 09.30 – 19.00 Uhr Samstag 09.30 – 16.00 Uhr

CHART ATTACK

LESERCHARTS

		N64	Monat
1.	(1)	**Banjo-Kazooie**	4
2.	(3)	Mission: Impossible	3
3.	(2)	Turok: Dinosaur Hunter	19
4.	(4)	F-1 World Grand Prix	2
5.	(7)	Super Mario 64	19
6.	(15)	FIFA 98	10
7.	(Neu)	F-Zero X	1
8.	(5)	Mario Kart 64	15
9.	(Neu)	1080° Snowboarding	1
10.	(13)	WCW vs. NWO World Tour	5
11.	(11)	ISS 98	2
12.	(8)	Forsaken	6
13.	(6)	Lylat Wars	12
14.	(14)	Extreme G	12
15.	(10)	Diddy Kong Racing	12

Banjo-Kazooie ist zum vierten Mal hintereinander unangefochtener Spitzenreiter in den Lesercharts, erstaunlich nahe rücken konnte lediglich Mission: Impossible, von dem innerhalb weniger Wochen sämtliche bislang produzierten 70.000 Stück ausverkauft waren. Gute Aufstiegschancen räumen wir dem grandiosen F-Zero X (das nur wenige Tage erhältlich war) und 1080° Snowboarding ein. Anschließend beginnt dann wohl die Regentschaft von Zelda.

Bestseller D

Erhoben von Theo Kranz Versand

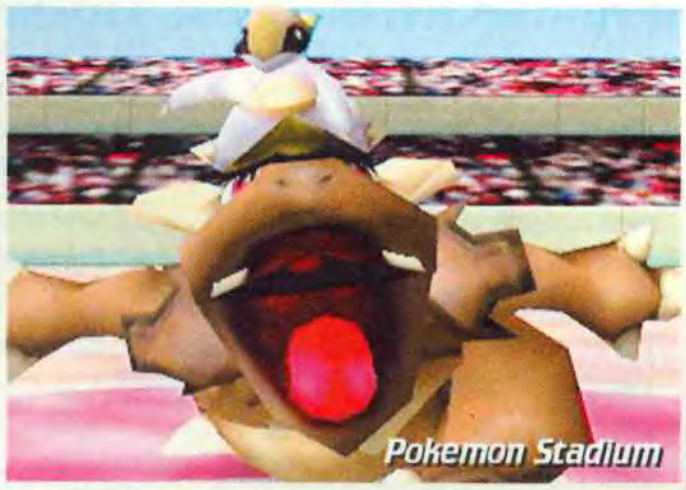
		N64	Monat
1.	(2)	**1080° Snowboarding**	2
2.	(1)	Mission: Impossible	2
3.	(WE)	WWF Warzone	2
4.	(4)	ISS 98	3
5.	(Neu)	Bomberman Hero	1
6.	(10)	Turok: Dinosaur Hunter	18
7.	(3)	F-1 World Grand Prix	2
8.	(14)	Extreme G	10
9.	(5)	Banjo-Kazooie	4
10.	(6)	Iggy's Reckin' Balls	3
11.	(11)	Bio Freaks	2
12.	(WE)	MRC	7
13.	(WE)	Bust-a-Move 2	5
14.	(WE)	Top Gear Rally	4
15.	(Neu)	G.A.S.P.	1

1080° Snowboarding sicherte sich erstmals Rang 1 vor Mission: Impossible, das die Führung aber nur deswegen verlor, weil keine Module vorrätig waren. Ein ähnliches Schicksal ereilte auch WWF Warzone im letzten Monat, als es komplett aus den Charts fiel. Dank frischer Ware konnte sich der Titel jedoch gleich wieder unter den Top 3 plazieren. Neben vier Rückkehrern können wir mit Bomberman Hero und G.A.S.P. außerdem zwei Neueinsteiger in den Charts begrüßen.

Bestseller Japan

Importmuster von Games Garden, Nürnberg

1.	(1)	**Pokemon Stadium**	2
2.	(2)	F-Zero X	4
3.	(4)	Choro Q64	4
4.	(3)	Bomberman Hero	7
5.	(5)	Super Robot Spirits	4
6.	(6)	Jikkyou World Soccer 3	5
7.	(7)	Super Star Soldier	4



Es stimmt einen wirklich traurig, wenn man einen Blick auf die japanischen Verkaufscharts wirft. Dort konnte sich seit Pokemon Stadium und F-Zero X nämlich kein N64-Spiel mehr in den Top 20 plazieren. Schafft Nintendo nun endlich die Trendwende? Sämtliche Hoffnungen ruhen nun auf Zelda: Ocarina Of Time und Banjo-Kazooie. Letzteres Spiel widerlegt das Vorurteil, daß alle Spiele immer zuerst in Japan erscheinen, deutlich.

Bestseller U.S.A.

Importmuster von Games Garden, Nürnberg

1.	(Neu)	**F-Zero X**	1
2.	(Neu)	WCW/NWO Revenge	1
3.	(1)	NFL Blitz	2
4.	(Neu)	Madden NFL 99	1
5.	(4)	Mission: Impossible	4
6.	(2)	Indiziert	12
7.	(3)	WWF Warzone	3

Die Weihnachtssaison beginnt: Mit F-Zero X und WCW/NWO Revenge konnten zwar zwei absolute Knüller die Führung übernehmen, es ist jedoch zu erwarten, daß diese Titel schon im nächsten Monat von Hits wie NBA Live 99 oder hoffentlich Turok 2 verdrängt werden. Bemerkenswert ist unserer Ansicht nach, daß sich das indizierte Bond-Spiel noch immer unter den Top 7 halten kann, und zwar direkt hinter dem aktuelleren Mission: Impossible.

MACH MIT

Eure Meinung ist an dieser Stelle gefragt! Wir wollen von euch wissen, welche Nintendo-Spiele ihr im Augenblick am liebsten spielt und welche Games ihr euch am sehnsüchtigsten wünscht. Schickt uns dazu einfach eine Postkarte oder den Zeugnis-Coupon (Seite 61), auf dem ihr eure zwei persönlichen Top 5-Tabellen notiert. Vergeßt bitte nicht, hinter dem Spielenamen in Klammern jeweils das System (N64, SN, GB) mit anzugeben. Die Systeme dürfen bei den augenblicklichen Favoriten natürlich durcheinandergewürfelt sein. Bei der Most Wanted-Tabelle solltet ihr berücksichtigen, daß es sich jeweils um Spiele handelt, die noch nicht in Deutschland erhältlich sind. Der Rechtsweg ist hier natürlich ausgeschlossen. Mitarbeiter von COMPUTEC oder Nintendo dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Unter allen Einsendern wird ein Spiel nach Wahl verlost!

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Kennwort „Charts"
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

MOST WANTED

1.	(2)	Zelda: Ocarina Of Time	18
2.	(1)	Turok 2	12
3.	(3)	Perfect Dark	5
4.	(9)	Star Wars: Rogue Squadron	2
5.	(11)	FIFA 99	2
6.	(5)	Extreme G 2	6
7.	(Neu)	Superman	1
8.	(6)	Banjo-Tooie	3
9.	(12)	Shadowman	4
10.	(Neu)	WCW/NWO Revenge	1
11.	(WE)	Hybrid Heaven	2
12.	(WE)	Castlevania 3D	1
13.	(8)	V-Rally	2
14.	(14)	Twelve Tales: Conker 64	4
15.	(WE)	NBA Jam 99	2

Es ist Zeit, Abschied zu nehmen von den Most Wanted-Charts, wie wir sie bislang kannten. Wenn alles glatt geht, werden sich Zelda (das erstmals seit langem wieder auf Platz 1 landete) und Turok 2 populären Kollegen wie F-Zero X, 1080° Snowboarding oder Mission: Impossible anschließen und auf die gegenüberliegende Seite wechseln. Die Frage aller Fragen ist nun: Welches Spiel wird künftig die Most Wanted-Charts anführen?

CROSS
Computersysteme GmbH
PC, Amiga, PSX, N64 und Zubehör
Ladenlokal
CROSS Münster
Am Stadtgraben 50
Pavillion am Aasee
48143 Münster
Mo - Fr 10.30 - 19.00
Sa 10.30 - 14.00
Ladenverkauf+Versand
Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
Tel.: 0231-53 11 334
Fax: 0231-53 11 333
Mo - Fr 10.00 - 18.30 Sa 10.00 - 14.00
Ladenlokal werktags: 11.00 - 19.00

Flight - Joystick nur 114.-
Memory 1 Meg nur 25.-
Multinormstecker für Import-Hits nur 75.-
Padverlängerung nur 19.-
Lenkrad + Pedale nur 139.-
Expansion Pak nur 69.-
Schummelmodul nur 89.-
Analog-Controller 6 versch. Farben nur 55.-
Nintendo 64 + Mario 64 inkl. Controller + Scart-Adapter + Cinch-Kabel 249.-

Turok 2 (blutig) nur 109.-

Wipe Out 64 nur 125.-

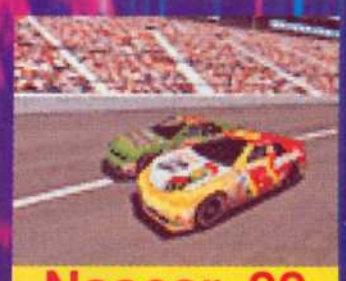
Mission Impossible nur 99.-

NHL Hockey 99 nur 111.-

Zelda 64 nur 109.-

FIFA 99 nur 111.-

Body Harvest nur 109.-


Nascar 99 nur 111.-

Extreme G 2 nur 99.-

Star Wars nur 109.-

NBA Live 99 nur 111.-

V-Rally nur 109.-

Allstar Tennis 99	109.-	1080° Snowboard.	89.-	John Madden 99	111.-
Body Harvest	129.-	Banjo-Kazooie	89.-	NBA Courtside	89.-
Buck Bumble	109.-	Bio Freaks	129.-	NBA Pro 98	79.-
Gex 64	129.-	Blast Corps	69.-	NHL Breakaway	69.-
Glover	89.-	Bomberman Hero	89.-	Turok	69.-
NFL Blitz	129.-	F-Zero X	89.-	Waialee C.C.Golf	109.-
S.C.A.R.S.	109.-	F1 World GP	89.-	WCW / NWO Rev.	129.-
Starshot	109.-	Frankreich 98	99.-	WWF Warzone	99.-

= ist erschienen = bald erhältlich = Hardware
Die Lieferung erfolgt per Nachnahme (10 DM Porto + 3 DM Nachnahmegebühr), Lastschrift oder EC-Scheck Vorkasse (1 Artikel = 5 DM Porto), ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). Nachnahme: Portofrei ab 200.- DM lieferbarer Software, Lastschrift (nur mit Kreditkarte+Formular): Portofrei ab 2 Artikel. Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Es gelten unsere AGB. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale ! Händleranfragen sind erwünscht.

Rollenspiel, 1 Spieler, Nintendo

ZELDA: OCARINA

Endlich! Seit dem Start des N64 wurde es angekündigt, insgesamt war es über drei Jahre in der Entwicklung. Das ehrgeizige Großprojekt, an dessen Verwirklichung in Stoßzeiten bis zu 120 Personen beteiligt waren, ist fertig. Stolz präsentieren wir euch den ersten 7-Seiten-Test in der Geschichte von N-Zone!

Ihr schlüpft in die Gewänder von Link und begebt euch auf ein episches Abenteuer in der Welt von Hyrule. Die Hintergrundgeschichte ist derart umfänglich und so vielen dramatischen Wendungen unterworfen, daß hier nur einige Fixpunkte genannt seien: Ihr müßt das Land und die Prinzessin retten, zu diesem Zweck durch die Zeit reisen und verhindern, daß der Bösewicht Gannondorf die Tri-Force aus dem Gleichgewicht bringt. Drei Gottheiten bilden das kosmische Dreigestirn: Din ist die Göttin der Mutes, Nayru die der Weisheit und Farore symbolisiert die Kraft. Jede Macht ist durch einen Spirit-Stein verkörpert und durch diesen mit der Welt von Hyrule verbunden. Im Tempel der Zeit warten schon drei leere Fugen darauf, daß die verschollenen Kleinode eingesetzt werden und die Tür der Zeit geöffnet wird. Euer Held reist im Laufe von Zelda: Ocarina of Time mehrmals durch die Zeit und nimmt daher die Umgebung in zwei Altersstufen – als Kind und als junger Mann – wahr. Allein dieser Geniestreich sorgt dafür, daß die Story erst dann in ihrem ganzen Ausmaß begriffen werden kann, wenn ihr diesen Traum komplett durchgespielt habt. Und das kann Monate dauern...

In der Eröffnungsszene schickt der alte Deku-Baum die Fee Navie zu Link, damit sie den jungen Elf zu ihm bringe. Doch am Eingang der Schlucht, die zu dem knorrigen Sinnbild von Leben und Beständigkeit führt, müßt ihr feststellen, daß ihr doch noch nicht gleichwertig seid. Ohne Schwert und Schild werdet ihr nicht durchgelassen. Aber keine Eile.

Gefühlvoller Auftakt

Zunächst lohnt es sich, das zauberhafte Kokiri-Dorf und dessen Umgebung zu erkunden. Ihr trefft viele Bewohner, darunter hübsche Koboldmädchen und einen armen Kerl, der vom Clan-Chef ständig zur Arbeit verdonnert wird. Wenn Ihr euch nicht gerade mit den Charakteren unterhaltet, um zu erfahren, in welcher Beziehung sie zu euch stehen, könnt ihr Links Grundgangarten ausprobieren. Über die Tümpel springt ihr automatisch, indem ihr auf deren Rand zulauft. Außerdem könnt ihr auf Zäunen balancieren, Steine aufheben und werfen oder durch Tunnel kriechen. In nächster Nähe findet ihr immer eine Situation, in der ihr die Fähigkeiten und Objekte sofort ausprobieren könnt. Das macht Spaß, läßt auch Einsteiger nicht hängen und wird im ganzen Spielverlauf fortgesetzt. Denn bei Zelda gibt es noch viele Bewegungsmöglichkeiten zu erlernen, Werkzeuge zu gebrauchen und Zaubersprüche zu meistern.

OF TIME

Auf dem Friedhof findet nachts eine Führung statt.

Die Tochter des Ranchbesitzers bringt euer Blut in Wallung

Der Drache Dodongo heizt euch mit seinem Feueratem ein.

Zeldas Kindermädchen Impa bringt Link eine neue Melodie bei.

Das Innere des Deku-Baumes ist der erste Dungeon, den ihr erkunden müßt. In dem von Spinnweben durchzogenen Stamm erklettert ihr Leitern, besteigt Rampen und erforscht die ersten Rätsel-Räume.

Starter Dungeon

Fleischfressende Pflanzen, krabbelnde Totenköpfe und herumhüpfende Pilzwesen laßt ihr durch Schwertstreiche zerplatzen. Besiegte Gegner hinterlassen Deku-Nüsse oder Kristalle, die gleichzeitig die landesübliche Währung darstellen. Die verfressenen Gewächse dienen überdies als Holzlieferanten. Die Stöcke, die nach ihrer Vernichtung übrigbleiben, lassen sich später zu Fackeln umfunktionieren. An diesem kleinen Beispiel lassen sich die Zusammenhänge in Zelda sehr gut aufzeigen. Es gibt logische Kreisläufe und Verbindungen zwischen Personen, Monstern und Gegenständen, die ihr durchschauen müßt, um die Rätsel zu lösen. In den ersten Baumkammern und den teils gefluteten Höhlen in dem darunterliegenden Wurzelsystem stoßt ihr auf Schalter, Fallen und Verschieberätsel. Link kann Steinquader ziehen und drücken, um an höhergelegene Plattformen zu kommen oder Mechanismen in Gang zu setzen.

Der Arachnoid

Im Wasserkreislauf des Deku-Baumes hat sich das Monster Goma eingenistet. In einer abgeschlossenen, weitläufigen Arena müßt ihr diese eklige Riesenspin-

Euer erster Blick in das Kokiri-Dorf, das aus mehrstöckigen Häusern, Baumhütten und Teichen zusammengesetzt ist.

Dieser Wache verkauft ihr eine ulkige Maske.

Kleine Kisten öffnet Link mit einem Fußtritt.

ne bekämpfen. Das Ungetüm verfolgt euch, krabbelt an der Decke und spuckt euch seine Brut entgegen. Hier müßt ihr – wie bei den folgenden Dungeon-Endgegnern – die richtige Taktik ausarbeiten. Erst wenn ihr das Auge der Spinne getroffen und sie so paralysiert habt, könnt ihr sie verletzen. Die durchdachte Steuerung kommt bei diesem 3D-Action-Gefecht voll zur Geltung: Dank des Attention-Mode, den ihr mit Z aktiviert, dreht Link sich immer in die Richtung des Gegners; bei mehreren Opponenten könnt ihr die Kamera sogar auf ein Monster konzentrieren. So bleiben selbst aufreibende Duelle übersichtlich und voll kontrollierbar. Ist Goma bezwungen, geht es erst richtig los: Ihr könnt das Dorf verlassen, bekommt in einer herzergreifenden Verabschiedungsszene die Ocarina überreicht und dürft auf dem Weg zu Stadt und Schloß erstmals die Größe der Hyrule-Welt erfahren. Ihr könnt nun mehrere Areale – darunter auch die Lon-Lon-Ranch – ansteuern. Da euch der Deku-Baum zur Prinzessin geschickt hat, werdet ihr zunächst die Stadtmauern ansteuern. Hügelketten und Felder vermitteln euch den Eindruck, wirklich eine Reise zu unternehmen. Und auf dieser bricht erstmals die Nacht über euch herein! Die Zugbrücke zur Stadt ist hochgezogen und Skelette, die aus dem Erdboden hervorkriechen, bringen euch in Bedrängnis. Tags darauf (!) begebt ihr euch auf den belebten Marktplatz, ihr streift durch Gassen und besucht die Zitadelle der Zeit. Ihr unterhaltet euch mit Wachen, Marktleuten, spielenden Kindern oder Händlern. Dann schleicht ihr ins Schloß und begegnet zum ersten Mal Zelda. Ein erhebender Moment: In einer ausladenden Cutsequenz gibt die Prinzessin einen Ausblick in die Zukunft, dann schickt sie euch auf die Suche nach einem mysteriösen Wüstenbewohner. Ich könnte noch von verbrannten Dörfern, Gebirgsmassiven, dem Drachen Dodongo oder dem Master-Schwert erzählen. Doch soll dieser Test nicht die Geschichte von Zelda wiedergeben, sondern seine Einzigartigkeit herausstreichen. Das Belohnungsprinzip, das die Rollenspieler unter euch aus anderen Titeln kennen, wird hier auf die Spitze getrieben. Wenn ihr eine Mission erfüllt, die Rätsel geknackt und die Monster weggesäbelt habt, gibt es nicht nur einen neuen Gegenstand und einen feuchten Händedruck, sondern das Gameplay springt in die nächste Dimension.

Überzeugende Steuerung

Nintendo demonstriert eindrucksvoll, wie man ein derart komplexes Spiel in den Griff

INFO

Was bedeutet Zelda für Nintendo?

Fest steht, daß Nintendo seine weltweite Dominanz eingebüßt hat. Auch das vortreffliche Zelda wird diese Situation nicht schlagartig ändern. Aber der brillante Titel zwingt auch diejenigen, die auf dem PC oder anderen Konsolenplattformen spielen, sich mit Links Abenteuer zu beschäftigen. So bringt Nintendo sich wieder ins Gespräch. Sollte der Gigant aus Kyoto, sobald nach der Auslieferung die erste Euphoriewelle abgeklungen ist, weitere Titel von vergleichbarer Qualität (Metroid 64!) ankündigen, dürfte es wieder bergauf gehen.

INFO

Hoch zu Roß!

Es ist kein Zufall, daß ihr Link schon in der Introsequenz durch die Landschaft galoppieren seht. Unter all den technischen Höchstleistungen, mit denen Zelda aufwarten kann, ist die Reitsequenz die augenfälligste und spektakulärste Attraktion. Um realistische Bewegungsabläufe zu erzielen, hat Miyamoto im Motion-Capturing-Studio extra ein künstliches Pferd aufstellen lassen. Im Spiel dürft ihr das Pferd Epona erst in einer fortgeschrittenen Phase satteln.

Das Pferd hebt den Kopf und scharrt mit den Hufen.

Das junge Epona ist noch scheu und rennt vor euch davon.

INFO

Grundausrüstung des jungen Link

Kokiriken
Dieses Schwert ist in einer Felshöhle versteckt.

Dekutate
Den Holzschild könnt ihr praktischerweise im Laden kaufen.

Pachinko
Mit der Schleuder nehmt ihr die Monster aus der Ego-Perspektive aufs Korn.

Dekutane
Deku-Nüsse werden mit der Schleuder verschossen.

Dekunomi
Die wirksame Deku-Bombe gehört natürlich auch dazu.

Dekunobo
Der Ast kann als Waffe eingesetzt oder zur Fackel umfunktioniert werden.

Map
Gibt Auskunft über das Dungeon-Layout.

Konpasu
Der Kompaß hilft beim Entdecken von Geheimräumen.

bekommt. Der Analog-Controller und drei Menüseiten reichen aus, Link in allen Lagen beizustehen. Der Ausrüstungsbildschirm gibt Auskunft über die Gegenstände, die ihr mit euch führt. Im Status-Bildschirm erfahrt ihr, wie viele Spirit-Steine und andere Hauptelemente noch fehlen. Glaubt mir: Da sind so viele Slots offen, daß ihr eine Ewigkeit beschäftigt sein werdet! Der dritte Screen wechselt, je nachdem, wo ihr euch befindet, zwischen einer Karte der Oberwelt und einer Automap des Dungeons. Ihr könnt die drei C-Tasten nach Belieben mit Sekundärwaffen, der Ocarina, einem Huhn (!) und weiteren nützlichen Gegenständen belegen. Nicht nur diese intelligente Objektverwaltung, sondern auch das durchdachte Kampfsystem ermöglicht einen flüssigen Spielablauf: Mit dem Schild schützt ihr euch vor Feuerbällen und Sprungattacken, mit dem Schwert könnt ihr horizontale und vertikale Hiebe austeilen. Abgesehen davon, daß der Held Abgründe automatisch überspringt, habt ihr die volle Kontrolle über ein aberwitziges Spektrum an Interaktions-Möglichkeiten: Man denke nur an den Einsatz von Pfeil und Bogen, den Kettenhandschuh und den Pferderitt. Die dynamische Kameraführung macht deutlich, daß man seit Super Mario 64 bei Nintendo noch viel dazugelernt hat. Im Zusammenspiel bewirken die klugen Perspektiven-Wechsel, der Attention-Mode und die intuitive Steuerung, daß ihr nach einer gewissen Einarbeitungszeit vergeßt, daß ihr ein Pad in Händen haltet. Vielmehr habt ihr den Eindruck, daß eure

Auf dem belebten Marktplatz sammelt ihr wertvolle Informationen. Beachtet die realistische Textur für das Kopfsteinpflaster.

An dieser Stelle müßt ihr mit dem Kettenhandschuh über die Dächer klettern. Später werdet ihr auch den Berg im Hintergrund besteigen.

INFO

Goldene Module?

In den USA hat die Aussicht, daß Vorbesteller goldfarbene Module erhalten, die Vorverkaufsaktion von Zelda zusätzlich angeheizt. Der Ansturm war so gewaltig, daß einige Händler schon nach kurzer Zeit keine Bestellungen mehr annahmen oder ihre Kunden jetzt mit Plastikfiguren, Geldbeuteln oder T-Shirts vertrösten müssen. Ob es die angemessene Modulverkleidung auch in Deutschland geben wird, ist immer noch nicht entschieden. Hier seht ihr die deutsche Verpackung, die mit dem schicken Schriftzug die Aufmerksamkeit auf sich lenkt.

Laßt euch überraschen, was für ein Modul in der schwarzen Box steckt!

INFO

Grafik-Engine: Intelligenz statt Gewalt

Andere Firmen kneten die Hardware, bis man das Gefühl hat, daß die Chips gleich von der Platine springen, und trotzdem gibt es nichts Atemberaubendes zu sehen. Zelda bietet eine einzigartige Landschaftsgrafik und ermöglicht ein völlig neues Erleben räumlicher Weite, ohne die CPU zu überfordern. Für die Darstellung von Dörfern, Dungeons und der Hyrule-Ebene wurde das Spiel geschickt in diverse Abschnitte unterteilt, deren Größe von der Detaildichte abhängig ist. Betretet ihr die Stadt, die aus hochauflösenden Häuserfronten zusammengesteckt und von Dutzenden Einwohnern bevölkert ist, wird ohne Nachladezeiten zwischen einzelnen Bildern übergeblendet. Eine plastische Tapete im Hintergrund – seit F-Zero X im Einsatz – läßt euch freien Blick auf Zeldas Schloß. Große Dungeon-Räume stellen den optimalen Kompromiß zwischen Grafik und Detailfülle dar. Hier sind die Plattformen zwar immer noch ein bißchen kantig, dafür könnt ihr aber flüssige Gefechte mit mehreren Monstern gleichzeitig bestreiten.

In der Bildtiefe seht ihr die „Tapetentechnik“ in Aktion.

Nebelfrei und flüssig - Link auf dem Weg zur Stadtmauer.

Gedanken direkt in den Körper von Link fließen.

Bild und Klang

Die Kulissen sind einzigartig und die räumliche Tiefe ein Durchbruch in der Videospiele-Geschichte. Sanfte Ebenen, rauschende Wasserfälle, tiefe Schluchten und steile Gebirge wirken so real, daß ihr glaubt, dort zu sein. Wenn ihr die Animation von Link und den Effekt-Reigen, der wohldosiert über das ganze Werk verteilt wurde, seht, stockt euch der Atem. Im Kokiri-Dorf umschwirren euch bei einsetzender Dämmerung Myriaden von Glühwürmchen. Wenn ihr im Deku-Baum eine Fackel entzündet und mit dieser herumlauft, lodert sie gegen die Laufrichtung und zieht einen rußigen Schweif hinter sich her. Steckt ihr Spinnweben in Brand, verbrennen diese nicht einfach – sie verpuffen regelrecht. Was noch? Wassereffekte, Blendungen beim direkten Blick in die Sonne, funkelnde Rubine und der Silberregen, der die Feen-Quellen umsäumt, sind weitere Beispiele. In den Zwischensequenzen werden erst recht alle Register gezogen: Zischen die Göttinen der Tri-Force kometengleich durch den Kosmos, erlebt ihr ein unvergleichliches Farbenspiel. Zu allem Überfluß wird hier auch noch das RumblePak eingesetzt! Mit der Beschreibung der phänomenalen Animationsphasen von Link ließe sich ein Extraheft füllen (was ich beim Chefredakteur aber vorläufig noch nicht durchsetzen konnte).

In der Eishöhle prägen waben-förmige Texturen das Bild.

Beeindruckende Fassade – die Zitadelle der Zeit werdet ihr im Spielverlauf mehrmals aufsuchen.

Link klettert, kriecht, rennt und reitet so realistisch durch sein Abenteuer, daß sogar der beliebte Vergleich mit Trickfilmen nicht mehr ausreicht. Das Team bei Nintendo hat bis zum Mitschwingen der grünen Kapuze jedes Detail bedacht und dem Helden so eine Extraportion Leben eingehaucht! Die Begleitmusik geht natürlich weit über das hinaus, was ihr selbst auf der Ocarina flöten könnt. Bei den ausgefallenen, teils dramatischen, teils gefühlvollen Themen muß man schon von einer vollen Orchestration sprechen. Ansonsten wurde das Feld aber den Sound-Effekten überlassen – und die sorgen vor allem in den Dungeons dafür, daß ihr vollends von dem Spiel vereinnahmt werdet: Stahlgitter fallen mit einem Rasseln zu Boden, Truhen öffnen sich mit einem hölzernen Knarzen und in der Nähe von Fackeln könnt ihr deren Knistern hören.

Zu kurz?

Im Vorfeld wurde immer wieder die Frage aufgeworfen, ob Zelda zu schnell durchgespielt sei. Die Antwort lautet: Nein. Wer so etwas behauptet, beleidigt die Entwickler. Auf dem 256 MBit-Modul schlummern so viele Missionen, Dungeons, Minispiele und Herausforderungen, daß ihr selbst bei exzessivem Spielen monatelang gefordert seid. Zum einen bringt ihr euch um den Spielspaß

Für den Schwertkampf gibt es einen eigenen Trainingsparcours.

Wenn ihr die Hühner herumtragt, fliegen deren Federn umher.

Berührt euch die Feuerfledermaus, verbrennt der Holzschild.

In der Schießbude übt ihr den Gebrauch der Schleuder.

In brenzligen Situationen befreit ihr euch mit einem Rundumschlag.

und beraubt euch der Atmosphäre, wenn ihr versucht, im Stechschritt durch Raum und Zeit zu jagen. Warum nicht einfach eine Viertelstunde stehenbleiben und den Sonnenaufgang genießen? Kein anderes Spiel bietet derzeit so ein Erlebnis. Zum anderen hat Miyamoto das aus dem SNES-Zelda bekannte Prinzip, daß sich alles gegenseitig bedingt, in den Nachfolger übernommen und konsequent ausgebaut. Die Fähigkeiten, die die nächste Altersstufe mit sich bringt, und die Objekte, die euch erst nach langen Abenteuern zufallen, können in unterschiedlichen Zeitzonen und Arealen eingesetzt werden. Häufig seid ihr sogar gezwungen, an Orte zurückzukehren, um dort einen Anknüpfungspunkt zu finden. Kurz: Dieses Spiel lebt!

Bei Zelda von einem Spiel zu sprechen, wäre eine Untertreibung. Die Atmosphäre, die von Miyamoto und seinem Team erzeugt wird, saugt euch förmlich nach Hyrule. Die rasanten Kämpfe setzen neue Maßstäbe. Die Rätsel sind derart ausgefeilt, daß sie euch auch dann umtreiben, wenn ihr nicht spielt. Grafik und Animation erfordern keine weiteren Kommentare.

Virtuelle Realität

Der Titel wird nicht von den technischen Großtaten, sondern von den Stimmungen getragen, die er hervorruft. Die Zwischensequenzen, die bei der Kameraführung, dem Schnitt und der Charakterdarstellung mit Hollywood-Produktionen konkurrieren könnten, sind das beste Beispiel. Als Link in der Eröffnungsszene endlich seine Fee traf, war der N-Zone-Berichterstatter schon den Tränen nahe.

Es ist eine Qual!

Zum Thema Motivation könnte ich euch jetzt mit allen Superlativen bombardieren, die das Deutsche hergibt. Laßt es mich lieber so umschreiben: Ich habe diesem Titel genauso entgegengefiebert wie ihr und Nintendo hat mich nicht enttäuscht. Für diesen Test ausgiebige Streifzüge durch Hyrule zu unternehmen, war die pure Folter. Ihr seid in der glücklichen Lage, die Klasse von Zelda ohne Zeitdruck in euren vier Wänden zu erleben. Nutzt diese Gelegenheit!

Florian Brich

MEINE MEINUNG!

Zelda: Ocarina of Time ist ein Durchbruch für die gesamte Videospiele-Industrie. Nicht nur, daß Musik in Zelda eine große Rolle spielt – das Spiel selbst ist die süßeste Melodie, die ich je vernommen habe. Shigeru Miyamoto dirigiert Grafik, Animation und Sound in einen derartigen Gleichklang, daß ihr das Gameplay mit allen Sinnen wahrnehmt. Bei der Technik ist Nintendo mit diesem Titel allen anderen Systemen jetzt mit Siebenmeilenstiefeln davongeeilt. Im Kern ist Zelda ein Rollenspiel, das sich wie ein packendes Action-Adventure spielt. Letztlich aber hinken alle Vergleiche: Zelda begründet ein eigenes Genre, denn es erlaubt eine neue Form des Erlebens.
Über die Gesamtwertung wurden in der Redaktion heftige Debatten geführt. Meine persönliche Meinung könnt ihr aus der Spielspaß-Wertung von 99% herauslesen. Einen Prozentpunkt Abzug gibt es nur deshalb, weil Nintendo uns zu lange hat warten lassen und das Spiel irgendwann einmal doch zu Ende sein wird. Kurz: Es gibt diverse Spitzenspiele für das N64, die man haben muß. Aber ohne Zelda: Ocarina of Time macht der Besitz der Konsole keinen Sinn. Florian

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel: ***Zelda: Ocarina Of Time***
Genre: ***Rollenspiel***
Spieler: ***1***
Schwierigkeitsgrad: ***Mittel***
Save Game: ***Ja***
Rumble Pak-Unterstützung: ***Ja***
Controller Pak: ***Nein***
Levels: ***Entfällt***
Preis: ***ca. DM 120,-***
Datenträger: ***256 MBit-Modul***
Hersteller: ***Nintendo***
Entwickler: ***Shigeru Miyamoto***
Release: ***Dezember***

Grafik: ***95%***
Sound: ***97%***
Dauerspaß: ***99%***
Gesamtwertung: ***97%***

Beurteilung: Super Mario 64 war nur ein Akkord, Zelda ist die Sinfonie. Dieses Meisterwerk muß jeder sehen und erleben, der sich für Videospiele begeistert.

THE LEGEND OF ZELDA
OCARINA OF TIME

Kapuzensweater

Grau, Größe L	69,95 DM
Grau, Größe XL	69,95 DM

T-Shirt

Weiß, Größe L	29,95 DM
Weiß, Größe XL	29,95 DM
Schwarz, Größe L	29,95 DM
Schwarz, Größe XL	29,95 DM

Rucksack
Schwarz
69,95 DM

Armbanduhr
Klettarmband, schwarz
Metallgehäuse
69,95 DM

Armbanduhr
Blau/rot, Standardverschluß
49,95 DM

Becher
Weiß
19,95 DM

Baseball Cap
Blau
Front bestickt
39,95 DM

Pin
Link
2,95 DM

Such Dir was aus:

Zu bestellen in Deutschland:

- Theo Kranz Games, Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg, Telefon: 0931/3545235
- Wial Versand Service GmbH, Liegnitzer Str. 13, 82194 Gröbenzell, Telefon: 08142/59640
- Joysoft GmbH, Aachener Str. 1004, 50858 Köln, Telefon: 0221/94861060

Zu bestellen in Österreich und der Schweiz:

- Gamebuster OEG, Peilsteiner Straße 1/36, A-5020 Salzburg, Telefon: +43 (0)662/440144, Telefax: +43 (0)662/44014414

Und im Handel, wo The Legend of Zelda - Ocarina of Time verkauft wird.

The Legend of Zelda - Ocarina of Time © 1998 Nintendo Co., Ltd. Lizenz durch Ellipse Licence Germany. Änderungen in Artikeln und Irrtümer vorbehalten.

Rennspiel, 1-2 Spieler, Infogrames

V-RALLY EDITI

Wurde dem Nintendo 64 zunächst die Fähigkeit abgesprochen, eine geeignete Plattform für Rennspiele zu sein, haben die letzten Monate alle Spötter eindrucksvoll widerlegt. Freunde futuristischer Rennspiele wurden mit F-Zero X, Extreme G 2 und WipEout 64 bestens versorgt, während F-1 World Grand Prix die Fans realistischer Simulationen glücklich machte. Auf die letzte Gruppe zielt V-Rally Edition 99 ab...

Einen Rückspiegel gibt nicht, immerhin kann man aber einen schnellen Blick nach hinten werfen.

Dabei handelt es sich um eine dezent aufgebohrte Konvertierung von der PlayStation-Version, die von der Fachpresse überaus positiv aufgenommen wurde, bei den Käufern aber gemischte Gefühle ausgelöst hat. Viele Zocker kritisierten die überaus empfindliche Steuerung und die Tatsache, daß sich die Boliden viel zu oft überschlugen. Nicht nur in diesem Punkt wurde Besserung versprochen, für das Nintendo 64 wurde sogar ein neuer Spiel-Modus, die Rally-Variante, erstellt. Hier geht es nicht gegen gegnerische Fahrzeuge, sondern – wie in der Realität – einfach nur gegen die Zeit.

Insgesamt vier Perspektiven stehen zur Auswahl: Die Ego-Ansichten sind rasanter, von außen betrachtet ist die Übersicht und die Spielbarkeit größer.

Welche Modi gibt es noch?

V-Rally Edition 99 bietet einen Arcade-Modus, bei dem verschiedene Prüfungen zu absolvieren sind, eine Meisterschaft, die sich entweder auf Wettbewerbe in nur einem Land beschränkt oder Rennen in der ganzen Welt bietet, die beliebten Time Trials, die einen guten Einstieg in die Simulation darstellen, und natürlich auch die Möglichkeit, gegen einen menschlichen Mitspieler per Splitscreen anzutreten – wahlweise mit horizontal oder vertikal geteiltem Bildschirm. Drei Schwierigkeitsstufen stehen zur Verfügung, wobei schon die leichteste ein harter Brocken ist. Abschließend kann selbst das Bildformat dem heimischen Fernseher angepaßt werden, offeriert werden die Varianten 16:9 und 4:3. Zu Beginn stehen nur zehn Wagen zur Verfügung, darunter etwa die Kitcars Nissan Almera, Peugeot 306 Maxi, Renault Maxi Megane sowie WRC-Boliden vom Kaliber Toyota Corolla, Mitsubishi Lancer oder aber Subaru Impreza. Für gute Leistungen werdet ihr später aber noch zahlreiche Flitzer freischalten können, unter anderem warten ein spezieller V-Rally Ford Escort, ein Lancia Stratos und diverse Citroens auf euch.

Ähnlich verhält es

ON 99

Die Nachtfahrten bei V-Rally sind dank der tollen Licht-Effekte ein optischer Leckerbissen und zudem eine spielerische Herausforderung. Hier ist der echte Profi gefragt.

sich mit den Kursen, insgesamt werden satte 40 Stück geboten, die aber auch erst schrittweise erschlossen werden müssen. Thematisch werden dabei acht verschiedenen Locations geboten: Neuseeland, Schweizer Alpen, England, Spanien, Schweden, Indonesien, Korsika und ein Safari-Szenario. Diese wurden authentisch und mit viel Liebe zum Detail erstellt, so säumen in England die berühmten roten Telefonzellen die Strecken, in Spanien schippern Schiffe über die Gewässer im Hintergrund und generell bieten alle Kurse eine (Bitmap-) Zuschauerkulisse. Dazu gesellen sich noch wechselnde Witterungsverhältnisse (Schnee, Regen, Nebel etc.), unterschiedliche Tageszeiten und natürlich verschiedene Untergründe. Die optische und spielerische Abwechslung ist somit immens –

Schlamm als Untergrund und dazu noch Regen – eine rutschige Kombination für das Bonusauto Lancia Stratos.

INFO

Setup für Fortgeschrittene

Schraubendreher und Setup-Fanatiker kommen natürlich auch auf ihre Kosten. Die Wagen können nach Belieben modifiziert werden, um die eigenen Vorlieben zu berücksichtigen und die perfekte Straßenlage zu erreichen. So kann die Lenkung von empfindlich bis unempfindlich geeicht und die Steuerung in fünf Empfindlichkeitsgraden verändert werden. Soll die Übersetzung kurz, normal oder empfindlich sein? Und wie sieht es mit den Stoßdämpfern aus? Weich, hart und mittel sind hier die Optionen. Und wer einmal total aufs falsche Pferd, sprich die falschen Einstellungen, gesetzt hat, kann diesen Lapsus sogar während des Rennens wieder ausgleichen und ein neues Setup wählen – eine gute, faire Idee der Programmierer.

GAMESTORE
Spielend durchs Leben

Ladenlokal
45131
Essen
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 777225
Ladenpreise können abweichen

Ladenlokal
40211
Düsseldorf
Kölner Str. 25
Tel. 0211 / 1649409
Ladenpreise können abweichen

TOPHITS DES MONATS

4MB Pak 69,90
TUROK 2
SEEDS OF EVIL
US. Version ab Ende NOV.
Engl.PAL(Uncut) Ende.NOV. 109,90
Kompl. dt. Version ab Ende
November für 89,90 DM

Zelda64 dt. 114,90
Zelda64 Spieleberater 24,80
The legend comes true

V-Rally 98
Championship
Edition
V-Rally dt. 109,90

Bringt Ordnung in die Spielesammlung
N 64 Spiele - Box
2,90 DM /Stück
Unser Dankeschön für jeden Kunden. Zu jedem bestellten Spiel, gibt es eine Spiele Box
!!!! GRATIS !!!!
Auch in unseren Ladenlokalen in Düsseldorf und Essen gültig

ExtremeG2 dt. 99,90
NHL 99 dt. 114,90
WCWvsNWO REV. dt. 139,90
SiliconValley dt. 99,90
Body Harvest dt. 104,90
WipEout 64 dt. 139,90
NBA Live 99 dt. 114,90
Glover dt. 89,90
Ab Anfang Dez. Vorbestellung empfohlen
Starwars Rogue Squadron dt. 114,90
Zelda64 dt. 114,90
Zelda64 Spieleberater 24,80
weitere Spiele u. Zubehör lieferbar
0201 / 777235
Ladenpreise können abweichen
Irrtürmer, Preisänderungen vorbehalten.
Versandkosten 10,90 DM

zumal die einzelnen Abschnitte sich auch in ihrer Breite beträchtlich unterscheiden.

Wer bremst, gewinnt...

Wie in der Einleitung ja bereits angedeutet, versteht sich V-Rally Edition 99 nicht als flotter Racer für zwischendurch, sondern als ernsthafte Simulation – wer also nur mit Vollgas über die Kurse heizen möchte, kann sich somit Siege gleich von der Backe putzen und statt dessen auf ausgedehnte Aufenthalte in Straßengräben, spektakuläre Unfälle und üble Crashs einstellen. Die Steuerung ist zwar eigentlich sehr feinfühlig, verzeiht aber nicht den kleinsten Fehler und erfordert präzises Abbremsen vor den Kurven. Mit A wird beschleunigt, mit B gebremst, C-unten steht für die Handbremse und C-oben für einen Wechsel der Perspektiven (vier stehen zur Auswahl). Mit Z schaltet man einen Gang zurück, in Kombination mit der Taste A hoch. Schlußendlich kann noch mit R ein Blick nach hinten gewagt (einen Rückspiegel gibt es leider nicht) und der Wunschwagen wahlweise analog oder digital gesteuert werden. Anspruchsvoll ist die Steuerung in jedem Fall, 100%ig realistisch leider nicht – gefühlvolle Slides um die Kurven sind nämlich nicht möglich und generell wirkte das Fahrverhalten etwas schwammig.

Einmal gepoppt, nie mehr gestoppt?

Nein, nein, nicht, was ihr jetzt denkt – gemeint ist der Bildschirmaufbau, der im Vergleich zu der damals in Finnland gezeigten Version deutlich verbessert wurde. Es „poppen" zwar weiterhin permanent Elemente in den Screen, aber glücklicherweise in einem erträglichen Ausmaß. Zumal die Vorzüge der verwendeten Grafik-Engine eindeutig dominieren – die Fernsicht ist erfreulich hoch, Nebel taucht nur auf, wenn die entsprechende Witterung dafür gegeben ist, und das Renngeschehen bleibt jederzeit flüssig – auch wenn zwei Spieler gleichzeitig aktiv sind. Weitere Pluspunkte können die Fahrzeuge und die Lensflare-Effekte einstreichen.

Marco Marzinkowski

Auch mit zwei Spielern gleichzeitig bleiben die Rennen flüssig und gut spielbar.

Bei der knochenharten Simulation gehören Überschläge und Crashs zur Tagesordnung.

Die Schneefahrten in Schweden sind selbst für Profis ein harter Brocken.

MEINE MEINUNG!

Das ist sehr schwer: Ich habe in meiner Rennspiel-Laufbahn ja schon zahlreiche virtuelle Kilometer hinter mich gebracht und bin somit definitiv kein Greenhorn. So oft wie bei V-Rally Edition 99 bin ich aber noch nie von der Strecke abgekommen. Dies soll aber nicht unbedingt ein Kritikpunkt sein, eher eine Warnung für Anfänger, die mit dem Racer von Infogrames schnell an ihre Grenzen stoßen werden. Profis hingegen dürften ihr Paradies gefunden haben – was nicht weiter verwunderlich ist, immerhin nennen die Designer sich ja Eden Studios. Grafisch ist der Titel ebenfalls eine runde Sache: Die Wagen sehen klasse aus und Nebel macht sich hier wirklich nur auf dafür vorgesehenen Strecken breit. *Marco*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel: ..... *V-Rally Edition 99*
Genre: ..... *Rennspiel*
Spieler: *1-2*
Schwierigkeitsgrad: ..... *Schwer*
Save Game: ..... *Ja*
Rumble Pak-Unterstützung: ..... *Ja*
Controller Pak: ..... *Nein*
Levels: ..... *40 Strecken*
Preis: ..... *ca. DM 120,-*
Datenträger: ..... *96 MBit-Modul*
Hersteller: ..... *Infogrames*
Entwickler: ..... *Eden Studios*
Release: ..... *Mitte Dezember*

Grafik: *87%*
Sound: *80%*
Dauerspaß: *90%*
Gesamtwertung: **87%**

Beurteilung: Die knochenharte Simulation von Infogrames überzeugt durch Streckenvielfalt, eine anspruchsvolle Steuerung und eine gelungene Optik – dürfte für Einsteiger allerdings einen Tick zu schwer ausgefallen sein.

WIR PACKEN AUS!

Nintendo 64 – Spiele

1080 ° Snowboarding	99,99
Aerofighters Assault	149,99
AeroGauge *	149,99
All Star Baseball '99	99,99
Banjo-Kazooie	99,99
Banjo-Kazooie Spieleberater	24,80
Bio Freaks	139,99
Blast Corps	129,99
Body Harvest *	**99,99**
Bomberman Hero	99,99
Buck Bumbie *	119,99
Chopper Attack	139,99
Clay Fighters 63 1/3	AKTIONSPREIS! 49,99
Cruis'n USA	99,99
Cruis'n World	99,99
Dark Rift	99,99
Diddy Kong Racing	99,99
Duke Rider 64 *	139,99
Earthworm Jim 3D *	99,00
F1 World Grand Prix	99,99
Fighters Destiny	139,99
Forsaken	119,99
F-Zero X	**99,99**
G.A.S.P.	149,99
Gex 64 *	129,99
Goemon – Mystical Ninja	149,99
GT Racing	129,99
Hexen 64	149,99
Holy Magic Century	149,99
Iggy's Recking Balls	99,99
Int. Superstar Soccer PRO '98	99,99
Lylat Wars	99,99
Madden Football 99 *	99,99
Mike Piazza's Strike Zone *	139,99
Mischief Makers	99,99
Mission Impossible	99,99
Mission Impossible Spieleberater	24,80
Nascar '99 *	**99,00**
NBA Courtside	99,99
NBA Hangtime	149,99
NBA Jam '99 *	99,99
NBA Pro '98	139,99
NFL Blitz *	119,99
NFL Quarterback Club '99 *	99,99
NHL Breakaway '99 *	**99,99**
Off Road Challenge	139,99
Pilot Wings 64	129,99
Rampage World Tour *	139,00
Robotron 64 *	139,99
San Francisco Rush	149,99
SCARS	139,99
Shadows of the Empire	149,99
Silicon Valley	99,99
Snowboard Kids	99,99
Starshot *	109,99
Super Mario 64	99,99
Super Mario Kart 64	99,99
Tetrisphere	99,99
Top Gear Rally	149,99
Twisted Edge Snowboarding *	**119,99**
Virtual Chess 64	129,99
Virtual Pool *	99,99
Waialae Country Club Golf	119,99
Wayne Gretzky Hockey '98 3D	139,99
WCW vs. NWO	149,99
Wetrix	109,99
WWF: Warzone	99,99
Yoshi's Story	99,99

Nintendo 64 – Zubehör

Nintendo 64-Grundgerät incl. Super Mario	**249,00**
Control Pad (div. Farben)	ab 39,99
Game Buster	109,99
Import-Adapter	49,99
Import-Adapter programmierbar	79,99
Lenkrad LX4 incl. Pedale und Rumble-Pak	129,99
Memory Card 1 MEG	29,99
Memory Card 4 MEG	69,99
Original Nintendo Antennenkabel	49,99
Original Nintendo Control Pad (div. Farben)	59,99
Original Nintendo Controller Pak (Mem.Card)	39,99
Original Nintendo Rumble Pak	39,99
S-Video-Kabel	29,99
Ultraracer SV-384	79,99
X-Tender (Verlängerungskabel für Control Pad)	19,99

EA Sports für N64!

NBA Live '99
Nintendo 64 *
109,–

NHL Hockey '99
Nintendo 64 *
109,–

Unser Tip des Monats:

Turok 2

Die Jagd-Saison ist eröffnet!
Erleben Sie auch im zweiten Teil von Acclaims erfolgreicher Dinoaurier-Jagd packende Action und atemberaubende Grafiken.
Nintendo 64 *
88,–

Wer bremst, verliert! Zwei Top-Rennsimulationen:

Extreme G 2
Nintendo 64 *
99,–

V-Rally
Nintendo 64 *
109,–

Die neuesten Top-Hits aus dem Hause Nintendo:

Zelda 64
Nintendo 64 *
119,–

Star Wars: Rogue Squadron
Nintendo 64 *
119,–

Weitere Highlights für Nintendo 64:

Fifa Soccer '99
Nintendo 64 *
109,–

Bust A Move 3
Nintendo 64 *
99,–

Ankauf

Wir kaufen Ihre gebrauchte Software an! Bei Interesse übersenden Sie uns bitte ein schriftliches Angebot per Fax bzw. Post oder wenden Sie sich einfach an unsere telefonische Bestellannahme bzw. an unser Verkaufspersonal in einer unserer Filialen.

Die Media Point Stores:

Berlin – Steglitz Bismarckstraße 63 Tel.: (030) 794 72 131 S-Bahn 1 Feuerbachstr. Bus 170, 181, 182	**Berlin – Charlottenburg** im Europa-Center Tel.: (030) 265 53 644 U-Bahn Zoo+Ku-Damm Bus 100,119,129, X9	**Berlin – Spandau** Nonnendammallee 82 Tel.: (030) 383 02 191 U-Bahn 7 Rohrdamm Bus 127, 204	**Berlin – Mitte** Alexanderplatz 6 gegenüber Forum Hotel Tel.: (030) 247 21 585 Parkplätze vor der Tür	**Eberswalde** Eisenbahnstraße 82 neben Passage-Kino Tel.: (03334) 28 80 28 Bus 881, 882	**Bremen** Hanseatenhof 9 im Lloydhof / P am Brill Tel.: (0421) 16 80 80 Str.-bahn 2,3 Am Brill
Berlin – Steglitz Schloßstraße 129 gegenüber Forum Stegl. Tel.: (030) 797 04 010 U9 W.-Schreiber-Platz	**Berlin – Neukölln** Jonasstraße 29 Tel.: (030) 621 60 21 U-Bahn 8 Leinestraße Bus 144	**Berlin – Tegel** Brunowstraße 10 Tel.: (030) 434 90 991 U-Bahn 6 Alt-Tegel Bus 120, 125, 133, 222	**Berlin – Friedr.hain** Petersburger Straße 94 Tel.: (030) 427 80 790 U-Bahn 5 Rth. Friedr.h. Tram 20,21 Bersarinpl.	**Bernau** im "Forum Bernau" Zepernicker Chaussee Tel.: (03338) 76 61 51 S-Bahn Friedenstal	**Koblenz** Rizzastraße 44 Tel.: (0261) 914 10 85 alle Bahnbusse KEVAG-Bus 9, 10

Media Point

Versandzentrale

Media Point AG
Bismarckstr. 63 – 12169 Berlin
Telefax (030) 794 72 199
Telefonische Bestellannahme:
Mo-Fr 9.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr
(030) 794 72 111

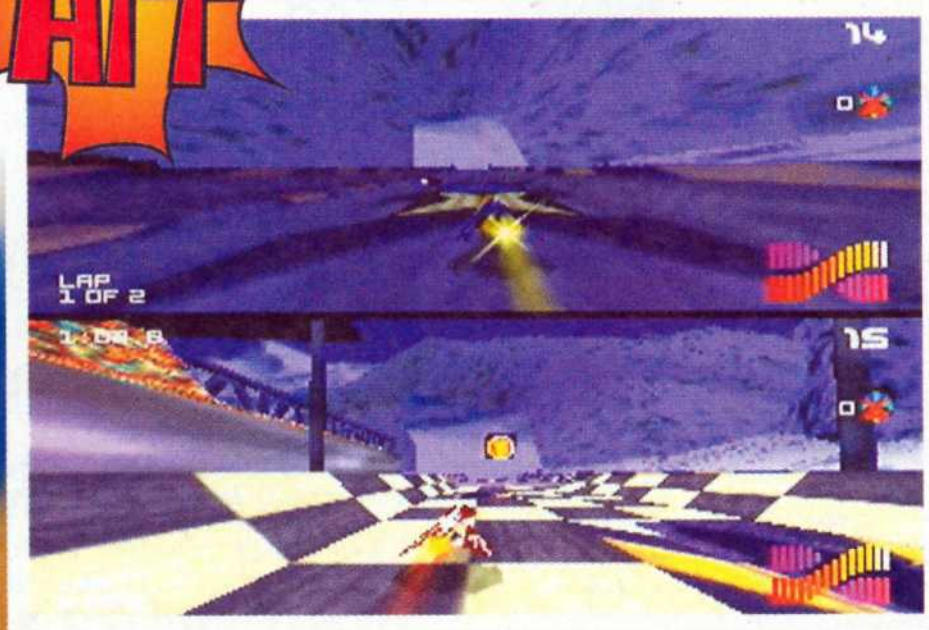
* Artikel war bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise sind angegeben in DM inclusive 16% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgem. Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM / Kreditkarte: 9,99 DM / Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,– Post-NN-Gebühr / ab 250,– DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei! / Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,– DM!
Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellungen! Einfach anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu!

Rennspiel, 1-4 Spieler, Psygnosis

WIPEOUT 64

Neben V-Rally erscheint in diesen Tagen eine weitere Umsetzung eines populären PlayStation-Spiels für das N64 – kann sich der neueste Ableger der Kultserie WipEout gegen N64-Originale wie F-Zero X und Extreme G 2 behaupten?

N-ZONE HIT



Vorbildlich: Der 2-Spieler-Splitscreen-Modus von WipEout 64 ist optimal spielbar und bietet viele grafische Details.

Die teilweise neuen Waffen erfreuen mit oft recht ansprechenden grafischen Effekten.

Für die N64-Version kreierte man bei Psygnosis insgesamt 7 komplett neue Strecken. Interessanterweise ähneln diese optisch trotz allem recht stark den PlayStation-Originalen, d. h. der ursprüngliche Grafik-Stil wurde auch bei der N64-Version beibehalten. Neben den typischen vier Gleitertypen (der superschnelle Piranha II ist anfangs noch nicht anwählbar) bietet das neue WipEout auch weitgehend die bekannten Extrawaffen: Die gegnerischen Fahrzeuge können mit einer zielsuchenden Missile oder einem Dreierpack an normalen Raketen beschossen werden, ein Elektronik-störendes Geschoß bremst sie für kurze Zeit deutlich. Optisch besonders spektakulär ist der Quake Disruptor, der eine Schockwelle durch die gesamte Fahrbahn jagt und dabei sämtliche Gleiter rapide abbremst. Wer vor allem darauf aus ist, seine Widersacher gleich komplett von der Strecke zu fegen, wird mit der neuen Schnellfeuerkanone glücklich werden. Diese ersetzt das tödliche, aber langsame Supergeschoß aus WipEout 2097 und ist durch die gewaltige Feuerkraft und die lange Schußdauer für noch wesentlich mehr Zerstörung gut – nicht selten schaltet man bei einem Angriff gleich mehrere Gegner aus. Natürlich machen auch die Gegner Gebrauch von den Waffen, die ähnlich wie bei Mario Kart 64 bei entsprechenden Punkten aufgesammelt werden können, welche über die gesamten Strecken verteilt sind. In der Defensive bietet sich daher vor allem der Schutzschild an, der den eigenen Gleiter vor gegnerischen Raketen u. ä. schützt. Leider kann man, während dieser aktiviert ist, nicht auf eigene Extras zugreifen. Sollte das eigene Schiff schon angeschlagen sein, empfiehlt sich der Besuch in der „Box", bei der in bester F-Zero-Tradition Energie für den Fahrzeugschild getankt wird. In besonderen Notfällen macht sich das entsprechende Extra nützlich, das auch unterwegs schnell für die nötige Schild-Energie sorgt. Wer sich von hinten bedrängt fühlt, kann auf verschiedene Typen von Minen zurückgreifen – natürlich ist dabei Vorsicht angesagt, denn sollte bis zur nächsten Runde kein Gegner hineingerauscht sein, sind sie natürlich auch für den Spieler selbst ein Hindernis. Weiterhin bietet das Extra-Arsenal einen Turbo-Boost und einen zeitlich begrenzten Autopiloten. Besonders bei den irrsinnigen Geschwindigkeiten in den höhe-

Natürlich dürfen bei einem echten Futuro-Racer die waghalsigen Sprünge nicht fehlen.

Wie bei F-Zero X: In den entsprechenden Bereichen kann Energie getankt werden.

Mit Vollgas durch die Kurve und dann an der Arena vorbei: Das Streckendesign kann überzeugen.

GAMERS POINT

Videospiele & Multimedia, ... wo sonst !

GAMERS POINT KOSTENLOSE ZEITSCHRIFT

Neuheiten

Dreamcast

Konsole	899,00
Joypad Original	89,95
RGB-Kabel	54,95
M. Card VMS	74,95
Modem	99,95
Blue Stinger	149,95
P. Pen Triathlon	149,95
Sega Rally 2	149,95
Seventh Cross	149,95
Sonic Adventure	149,95
Virtua Fighter 3	149,95

GB

Konsole COLOR	149,95
Bugs B. & Lola (c)	59,95
Conker's P.Tales (c)	59,95
G.& Watch G. 2 (c)	39,95
Gex 3 (color)	59,95
Harvest Moon (col)	59,95
Men in Black (col)	59,95
Mulan Classic	59,95
NBA Jam 99 (color)	44,95
NFL Blitz (color)	54,95
P. Bomberman (col)	39,95
Power Quest (col)	59,95
Quest-Camelot (co)	59,95
Rampage (color)	54,95
Reservoir Rat	34,95
Shanghai P. (color)	59,95
South Park (color)	54,95
Tetris Deluxe (col)	39,95
Turok 2 (color)	44,95
Tweety & Sylv. (col)	59,95

N64

Body Harvest	94,95
Bust-a-Move 3	94,95
Extreme G 2	94,95
F-Zero 64	84,95
Gex 64	119,95
Holy Magic C. Elt.	134,95
Madden NFL 99	89,95
Nascar 99	89,95
NBA Jam 99	94,95
NBA Live 99	94,95
NFL Quat. Club 99	94,95
NHL 99	94,95
NHL Breakaway 99	94,95
SCARS	104,95
S.St. Silicon Valley	84,95
Star Wars - Rogue	104,95
Starshot - S. Circus	104,95
Top Gear Overdrive	104,95
Turok 2	79,95
V-Rally Ch. Ed. 98	99,95
WCW vs. NWO: Re.	119,95
Wipeout 64	119,95
XG 2	94,95
Zelda, Legend of	104,95

PC

Baldurs Gate	74,95
Combat Flight Sim	99,95
Delta Force	69,95
Die Siedler 3	74,95
European Air War	64,95
F-16 MRF v. MiG-29	69,95
Fallout 2	79,95
FIFA 99	74,95
Gabriel Knight 3	*
Half-Life (MMX)	84,95
Heretic 2	*
Heroes of M&M 3	*
Kings Quest 8	*
Lands of Lore 3	79,95
Moto Racer 2	79,95
Myth 2	*
NBA Live 99	69,95
Oddworld-Exoddus	69,95
Populous 3-Schöpf.	79,85
Railroad Tycoon 2	74,95
Recoil	74,85
Requiem - Wrath of.	74,95
TOCA 2	*
Tomb Raider 3	79,95
Trespasser: J. Park	69,95
Turok 2	79,95
Wet Attack-Empire	89,95

Extreme - Top 20 - Extreme

N64

1.	F1 World Grand Prix	84,95
2.	WCW vs. NWO: Revenge US	139,85
3.	Int. Superstar Soccer 98	84,95
4.	Banjo-Kazooie	84,95
5.	Space Station Silicon Valley	84,95
6.	F-Zero X US	119,95
7.	1080° Snowboarding	84,95
8.	Mission: Impossible 64	99,95
9.	Bio Freaks	109,95
10.	Bomberman Hero	84,95

N64

11.	Chopper Attack	124,95
12.	Aerofighters Assault	134,95
13.	Forsaken	104,85
14.	Frankreich 98 - Die WM	109,95
15.	Cruisn World	84,85
16.	Diddy Kong Racing	84,95
17.	Iggys Recking Balls	94,95
18.	Yoshis Story	49,95
19.	Turok - Dinosaur Hunter EV	94,95
20.	Pilotwings 64	59,95

Hardware - Zubehör

Powerflash	99,85	POWER RAM	64,95	Lenk. MC Rumble	119,95
RAM Original	59,95	Rumble Pack Orig.	34,85	M.C. 1Meg 64DLX	39,95
Gamebuster	99,95	Joypad Orig. Farbig	54,85	M.C. Original	34,85
Passport	59,95	Lenkrad LX4 Rumb.	109,95	Expansions Pack	59,95

Auszug aus unserem Sortiment

Banjo-Kazooie	84,95	Forsaken	104,85	NBA Courtside	84,85
Bio Freaks	109,95	F-Zero 64	119,95	Rampage W. Tour	119,85
Bomberman 64	84,85	GASP	134,95	Snowboard Kids	84,85
Bomberman Hero	84,95	Gex 3D	139,95	Star Wars - Empire	129,95
Bomberm. Hero	89,95	Iggys Recking Balls	94,95	Super Mario Kart 64	84,85
Chopper Attack	124,95	Int. S.S. Soccer 98	84,95	Turok - D. Hunt.	94,95
Cruisn World	84,85	Lylat Wars (+Rum.)	109,95	Virtual Chess 64	114,95
F1 World G.P. 64	84,95	Lylat Wars	84,85	W. Country Club	104,95
Frankreich 98 - WM	109,85	Mission:Imp. 64	119,95	Wave Race 64	84,85

Angebote — Spieleberater zu den meisten Games, ab 9,85 DM

N64

NBA I.t.Zone 98	39,95	Hexen 64	59,95	W. G. Hockey	59,95
Blast Corps	49,95	NBA Hang Time	59,95	Bust-a-Move 2	64,95
Mischief Makers	49,95	NBA Pro 98	59,95	Extreme G	64,95
Yoshis Story 64	49,95	NFL Quat. Club 98	59,95	Int. S.S. Soccer 64	69,95
F1 Pole Position	59,95	Olympic Hockey 98	59,95	NHL Breakaway 98	69,95
		Pilotwings 64	59,95	Dark Rift	79,85
		W. G. Hockey 98	59,95	Off Road Chall.	79,95

Preisliste für alle Systeme gegen 3,- DM Rückporto - * = Preis stand bei Drucklegung noch nicht fest - Fragt nach unseren aktuellsten Games - Bestellungen werden am selben Tag versandt - Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM - Umbauten (PAL / NTSC)- Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen - Druckfehler und Irrtümer vorbehalten - Mit erscheinen dieser Anzeige, verlieren die bisherigen Preise ihre Gültigkeit.

Sie waren schon einmal in einem Videospiele Shop ? GLAUBEN WIR NICHT ! Außer, ...sie waren schon einmal bei uns !!!

Ladenpreise variieren

MASTER SERVICE Bestellungen bis 16:00 Uhr, werden am selben Tag versandt und sollten am nächsten Tag bei Euch sein !!!

Karlsruhe (ca. 300m²)
ZENTRALE
Kriegsstr. 27 - 29
76133 Karlsruhe

DAS ORIGINAL

Oberhausen (ca. 200m²)
Havensteinstr. 46 - 48
46045 Oberhausen
0208 - 20518 - 33/44

IM GP-VERBUND

HIFI - Fabrik St. Leon
Kirrlacherstr. 12a
68789 St. Leon - Rot
06227 - 51029

JETZT VORBESTELLEN

DEMNÄCHST AUCH IN IHRER NÄHE !

Sie möchten auch einen "GAMERS POINT" eröffnen? Dann setzen Sie sich mit uns in Verbindung. Ansprechpartner: Tropf, Oliver

BESTELL - HOTLINE

Telefon Versand: 0721-93357 10/11

Verschiedene Partnerschafts - bzw. Händlermodelle - Rufen Sie an !!!

Telefax: 0721-93357 28

Die Einfahrt in einen Tunnel könnte einladender nicht sein – solche Gags sind aber leider eher selten.

Der spektakuläre Quake Disruptor-Effekt kann auf einem Screenshot natürlich kaum wiedergegeben werden.

Geschwindigkeitsrausch in mehreren Stufen

Herzstück von WipEout 64 ist der Challenge-Modus, bei dem man der Reihe nach mehrere Rennen fährt und dabei jeweils eine Mindestplazierung belegen muß. Ist man erfolgreich, bekommt man Zugang zur nächsthöheren Challenge-Klasse, in der die Sache dann entsprechend schwieriger wird. Wer sich jede Strecke einzeln vornehmen will, kann dies im Single Race-Modus tun. Vor den Einzelrennen bestimmt man jeweils die Rennklasse, die sich deutlich auf die Geschwindigkeit des Spielablaufs auswirkt. Auch die Gegner stellen dabei im Endeffekt eine größere Herausforderung dar, haben diese doch keine Anpassungsprobleme bei den höheren Geschwindigkeiten. Spätestens in der Phantom Class muß man die Strecken wie die eigene Westentasche kennen und den Gleiter perfekt beherrschen, wenn man noch eine Chance haben will. Auch gibt es in den höheren Klassen einige komplett neue Waffen. Der Einsatz der Luftbremsen wird angesichts der Geschwindigkeit in schärferen Kurven absolut unerläßlich und man ist für jedes Autopilot-Extra dankbar, das einem eine kurze Verschnaufpause gewährt. Weiterhin erwähnenswert ist noch der neue Weapons-Mode, in dem nicht eine gute Plazierung, sondern eine gute Abschußquote über Sieg oder Niederlage entscheidet.

Kompromiß: Mit vier Spielern ist WipEout 64 zwar noch spielbar, verzichtet jedoch komplett auf die Streckenausschmückung.

Solide technische Ausführung

Grafisch erreicht WipEout zwar weder die hohe Frame-Rate von F-Zero X noch die Sichtweite von Extreme G 2, doch geht es einen akzeptablen Mittelweg: Die Strecken sind ordentlich ausgeschmückt, die grafischen Effekte können gefallen und die vor allem in höheren Rennklassen atemberaubende Geschwindigkeit wird durch die stets flüssige Grafik gut rübergebracht. Der Multiplayer-Modus ist ebenfalls gut gelungen: Im 2-Player-Splitscreen sind kaum grafische Einbußen zu verzeichnen, die Frame-Rate bleibt erfreulich hoch und selbst CPU-Gegner tummeln sich auf der Strecke. Tritt man allerdings mit drei oder vier Spielern an, bietet sich ein gänzlich anderes Bild, denn die Randbebauung der Strecken fällt komplett (!) weg und außer den vier Gleitern findet sich auch niemand auf den Kursen. Zwar ist das Spiel durch diese grafischen Sparmaßnahmen noch flüssig und daher hervorragend spielbar, doch durch die fehlenden Streckendetails fällt die Orientierung auf den Kursen teilweise ziemlich schwer.
In allen Spielmodi ist der Grafikaufbau recht unsauber, denn die Streckenobjekte tauchen teilweise sehr plötzlich auf und es gibt keinen Fading-Effekt. Einige Spieler dürften sich immerhin darüber freuen, daß weit und breit kein Nebel zu sehen ist. Interessant sind übrigens die Entpackzeiten beim Zugriff auf eine neue Strecke: Sie betragen mehrere Sekunden und lassen nicht unbedingt Modul-Feeling aufkommen, stören aber im Endeffekt kaum.

Michael Pruchnicki

MEINE MEINUNG!

Gleich vorweg: WipEout 64 gefällt mir persönlich besser als Extreme G 2. Es bietet zwar nicht so viele Strecken und eine eingeschränkte Sichtweite (immerhin ohne Nebel!), aber dafür stimmt der Rest einfach: Die Steuerung kann man schon als perfekt bezeichnen, das Strecken-Design ist sehr ausgereift und die Musik paßt optimal zum Spiel.

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel: ***WipEout 64***
Genre: ***Rennspiel***
Spieler: ***1-4***
Schwierigkeitsgrad: ***Einstellbar***
Save Game: ***Ja***
Rumble Pak-Unterstützung: ***Ja***
Controller Pak: ***Ja***
Levels: ***7 Strecken***
Preis: ***ca. DM 150,-***
Datenträger: ***96 MBit-Modul***
Hersteller: ***Konami/Midway***
Entwickler: ***Psygnosis***
Release: ***23. November***

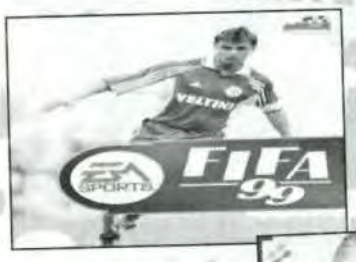
Grafik: ***81%***
Sound: ***87%***
Dauerspaß: ***89%***

Gesamtwertung: 88%

Beurteilung: Durch das brillante Spielgefühl und das ausgereifte Gameplay ist WipEout ein ganz klarer Hit, lediglich der Umfang läßt etwas zu wünschen übrig.

Gib' deinem Nintendo was es braucht...

NINTENDO64 GAMES NINTENDO64



FIFA '99
Dt. Anl.
89,90 DM

Int. Super Star Soccer 98
Kompl. Dt.
89,90 DM

Mission Impossible
Kompl. Dt.
99,90 DM

Zelda (12/98)
Kompl. Dt.
114,90 DM

Extreme G2
Kompl. Dt.
99,90 DM

WCW vs. NWO Revenge
Dt. Anl.
139,90 DM

1080° Snowboarding
Dt. Anl.
89,90 DM

Nascar '99
Dt. Anl.
99,90 DM

F-Zero X
Dt. Anl.
89,90 DM

NHL '99
Dt. Anl.
104,00 DM

NBA '99 (11/98)
Dt. Anl.
104,90 DM

VERSANDKOSTENFREIE LIEFERUNG
BEI VORBESTELLUNGEN !!!
Gilt nur bei noch nicht erschienenen Produkten!!!

Nintendo®, Game Boy, Nintendo 64, N64 and the "N64"-Logo are registered trademarks of NINTENDO CO., LTD.

NINTENDO64 GAMES NINTENDO64

AERO GAUGE	DA	139,90
ALL STAR BASEBALL 99	DA	114,90
ALL STAR TENNIS '99	DA	99,90
BANJO & KAZOOIE	KD	89,90
BOMBERMAN 64	KD	89,90
BUCK BUMBLE (11/98)	KD	114,90
BUST A MOVE 2	KD	89,90
BUST A MOVE 3 (11/98)	DA	99,90
CLAYFIGHTER 63 1/3	DA	99,90
CHOPPER ATTACK	DA	129,90
CRUIS'N WORLD	KD	89,90
DUAL HEROES	DA	129,90
EARTHWORM JIM 3D (11/98)	KD	99,90
EXTREME G2	KD	99,90
F1 WORLD GRAND PRIX	KD	89,90
FIGHTERS DESTINY	DA	129,90
FORSAKEN	KD	114,90
FRANKREICH 98	KD	99,90
G.A.S.P.	DA	139,90
GEX 3D: ENTER THE GECKO (10/98)	DA	134,90
GOEMON - MYSTICAL NINJA	DA	139,90
GT 64 CHAMPIONSHIP	KD	139,90
HOLY MAGIC CENTURY ELTALE	DA	129,90
IGGY'S RECKIN' BALLS	KD	94,90
LYLAT WARS	KD	89,90
MADDEN NFL 99	DA	99,90
MAGIC ZONE PRO 98	DA	139,90
MISCHIEF MAKERS	DA	89,90
MULTIRACING CHAMPIONSHIP	DA	119,90
NBA COURTSIDE	DA	89,90
NFL QUARTERBACK CLUB '99	KD	89,90
NHL BREAKAWAY 99 (11/98)	DA	99,90
OFF ROAD CHALLENGE	DA	114,90
OLYMPIC HOCKEY	DA	139,90
RAMPAGE WORLD TOUR	DA	129,90
ROBOTRON 64	DA	129,90
S.C.A.R.S.	DA	114,90
SNOWBOARD KIDS	DA	89,90
STARSHOT (12/98)	DA	104,90
STAR WARS ROGUE SQUADRON	DA	89,90
TONIC TROUBLE	KD	114,90
V-RALLY (11/98)	KD	104,90
WAVERACE	KD	89,90
WAIALAE COUNTRY GOLF	DA	104,90
WCW VS. NWO	DA	139,90
WWF WARZONE	DA	104,90
WCW NITRO	DA	139,90
WIPEOUT 64	DA	99,90

Turok 2 (12/98)
Kompl. Dt. bzw. Engl.
94,90 DM

MEGA FUN: 94%
N-ZONE: SUPER!

NINTENDO64 ZUBEHÖR NINTENDO64

ANTENNENKABEL	DA	55,90
GAMEBUSTER MODUL	DA	89,90
INTERACTOR GAME WEAR	DA	79,90
JOYPADVERLAENGERUNG	DA	29,90
JOYPAD ORIGINAL, DIV. FARBEN	DA	59,90
LX4 TREMOR RUMBLE PACK	DA	24,90
LX4 GAMESTER LENKRAD+PED.	DA	124,90
MEMORY CARD N64, 8 MEG	DA	75,90
MULTI ADAPTER N64 PASSPORT	E	99,90
NINTENDO 64 PAL-KONSOLE INCL. MARIO 64	KD	249,00

GAME BOY COLOR

LIEFERBAR AB 11/98	DA	149,00
NINTENDO MINI CLASSICS (FIRE, PARACHUTE, SUPER MARIO, DONKEY KONG)	JE	19,90

F-1 World Grand Prix incl. Gamester LX-4 Lenkrad + Pedale
(mit Rumble Funktion und Rennschaltung)
Dt. Anl. 199,90 DM

Wial VERSAND

http://www.wial.de

VERSANDZENTRALE

Anschrift:
WIAL Versand Service GmbH
Liegnitzer Str. 13
82194 Gröbenzell

Bestellhotline
08142-59640

Bestellfax
08142-54654

Öffnungszeiten:
Mo. - Do. 9⁰⁰ - 18⁰⁰ Uhr
Freitag 9⁰⁰ - 17⁰⁰ Uhr
Samstag 9⁰⁰ - 13⁰⁰ Uhr

WIAL SHOPS

WIAL SHOP AUGSBURG
Karlstr. 2 / Ecke Karolinenstr.
Mo. - Fr.: 9 - 13.30 Uhr + 14 - 18 Uhr
Sa.: 9 - 12 Uhr

WIAL SHOP DARMSTADT
Adelungstr. 22
Mo - Fr.: 10 - 19 Uhr
Sa.: 10 - 16 Uhr

WIAL SHOP NEU ISENBURG
Frankfurter Str. 147
Mo. - Fr.: 10 - 13 Uhr + 15 - 19 Uhr
Sa.: 10 - 14 Uhr

WIAL SHOP INGOLSTADT
Ballhausgasse 2
Mo. - Fr.: 10 - 19 Uhr
Sa.: 10 - 14 Uhr

WIAL SHOP GERA
Kurt-Keicher-Str. 1
Mo. - Fr.: 10 - 13 Uhr + 13.30 - 18.30 Uhr
Sa.: 9 - 13 Uhr

WIAL SHOP SIEGEN
HighDensity
Siegstraße 55
Mo. - Fr.: 10 - 18 Uhr, Sa.: 10 - 14 Uhr

WIAL SHOP SONTHOFEN
Magic Media
Blumenstraße 17
Mo. - Fr.: 9³⁰ - 18³⁰ Uhr, Sa.: 9³⁰ - 12³⁰ Uhr

WIAL SHOP BALINGEN
NEU
Wilhelm Kraut GmbH
Bahnhofstr. 36
Mo. - Fr.: 9⁰⁰ - 18⁰⁰ Uhr, Sa.: 9⁰⁰ - 12⁰⁰ Uhr

ABKÜRZUNGEN:
E = KOMPL. ENGLISCH, KD = DT. VERSION, DA = DT. ANLEITUNG,
* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR.
Preisirrtümer und Druckfehler vorbehalten; Sonderangebote nur, solange der Vorrat reicht. Ladenpreise können variieren.
Versandkosten pro Sendung:
Nachnahme plus 9,90 DM, Vorkasse plus 4,90 DM, Ausland: Vorkasse + 20,00 DM. Versand bei Vorkasse im Inland per UPS. Vorkassebestellungen sind nur gegen Euroscheck möglich. Mindestbestellwert: 24.00 DM. Softwarebestellungen ab 180 DM Lieferwert pro Sendung werden im Inland portofrei ausgeliefert.

Action, 1 Spieler, DMA Design

BODY HARVEST

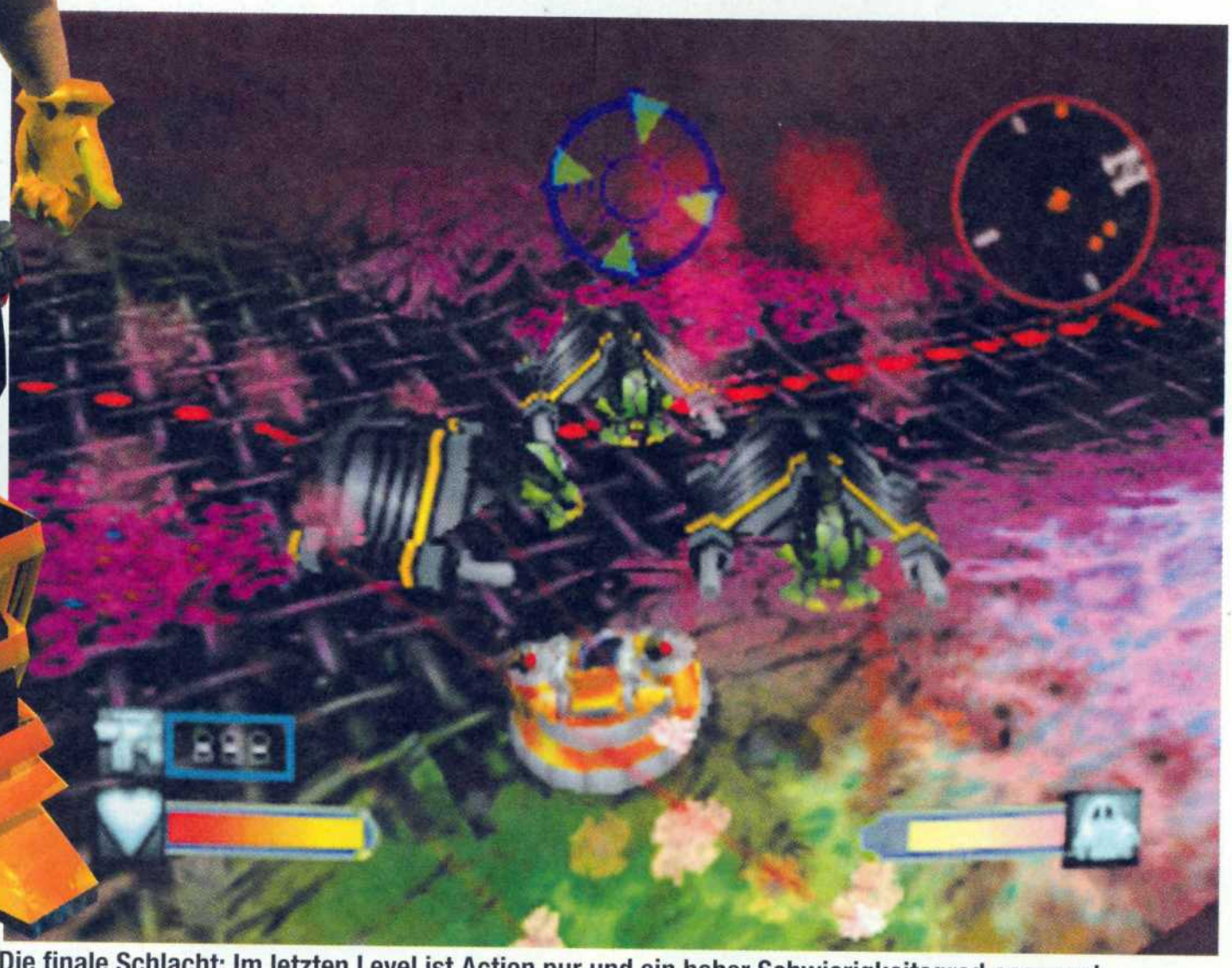
N-ZONE HIT

Zwischen unzähligen uninspirierten Nachfolgern und Sportspiel-Updates finden sich ab und zu auch interessante, eigenständige Spiele – DMA Designs spannender Genre-Mix Body Harvest ist so ein Fall!

Wenn es nach DMA Design geht, wird die Erde seit 1916 von den Angriffen einer außerirdischen Rasse heimgesucht, die auf der Jagd nach Menschen („Body Harvest" bedeutet wörtlich übersetzt Körper-Ernte) sind. Alle 25 Jahre kommt der Komet, auf dem die Aliens ihren Ursprung haben, nahe genug an die Erde heran, um die Menschheit erneut mit einem Besuch zu „beglücken". Nach 100 Jahren fassen die letzten Überlebenden, die Zuflucht in einer Raumstation gefunden haben, den Plan, per Zeitmaschine ins Jahr 1916 zurückzukehren, um die anstehende Auslöschung der menschlichen Rasse schon im Ansatz zu verhindern. Das in Echtzeit berechnete Intro zeigt den ausgewählten Elitesoldaten Adam Drake, wie er im letzten Moment vor einem Alien von der Omega-Station flüchtet.

Das Spiel beginnt im Griechenland des Jahres 1916. Adam findet sich, bis auf den Funkkontakt zu seiner Kollegin Daisy, völlig auf sich alleine gestellt in der Nähe einer kleinen Siedlung wieder. Seine Bewaffnung beschränkt sich anfangs auf eine kleine Pistole, deren einziger Vorteil der unbegrenzte Munitionsvorrat ist. Sofort wird man mit zwei wichtigen Elementen des Gameplays vertraut gemacht: Ein herrenloses Auto wird zum ersten Fortbewegungsmittel für den einsamen Helden, nur wenige Meter weiter wartet schon die erste Harvester-Welle. Das Auftauchen der außerirdischen Räumkommandos wird jedes Mal durch entsprechende Info-Texte gemeldet. Wer nahe genug dran ist, bekommt direkt mit, wie der Himmel sich verdunkelt, ein grünes Licht vom

Welches Fahrzeug darf's denn sein? Über 60 verschiedene Vehikel jeder Art stehen bei Body Harvest zur Wahl.



Die finale Schlacht: Im letzten Level ist Action pur und ein hoher Schwierigkeitsgrad angesagt.

Im handlichen Mähdrescher geht's in Sibirien gegen die Zombie-Plage zur Sache.

Aug' in Auge mit dem Gegner – der Java-Abschnitt ist optisch besonders trist ausgefallen.

Die Abschnitte innerhalb von Häusern u. ä. wirken optisch recht karg.

Himmel herabstrahlt und die insektenartigen Wesen auftauchen. Wer die Viecher nicht davon abhält, ausreichend viele Menschen zu fangen, bekommt es mit einem besonders gefährlichen Mutanten zu tun. Das grundsätzliche Ziel ist es in jedem Level, einen großen Schildgenerator abzuschalten und den dann erscheinenden Bossgegner zu besiegen, woraufhin es 25 Jahre weiter in die nächste Zeitzone geht. Unterwegs stellen sich Adam noch sogenannte „Prozessoren" in den Weg, die jeweils den Zwischenboss der einzelnen Abschnitte der riesigen Welten darstellen. Jeder Level ist durch die riesigen Schildmauern in kleinere Bereiche unterteilt, die der Reihe nach durchgespielt werden müssen und nur durch kleinere Portale untereinander verbunden sind. Unterwegs müssen jeweils kleinere Rätsel gelöst, Leute befragt und vor allem zahlreiche Fahrzeuge benutzt werden, um weiterzukommen. Die Auswahl ist mit über 60 Fahrzeugen riesig und reicht von kleinen Motorrädern und Autos über Boote und Flugzeuge bis hin zu Mähdreschern und Panzern. Das simple Fahrverhalten ist dabei zwar nicht unbedingt einer Simulation würdig, kommt jedoch der hervorragenden Spielbarkeit zugute.

Nicht aufzuhalten: Mit dem Panzer und anderen schwereren Fahrzeugen könnt ihr problemlos Zäune plattfahren.

Gute Atmosphäre trotz magerer Optik

Body Harvest merkt man in jeglicher Hinsicht die dreijährige Entwicklungszeit an: Zwar sind das Gameplay und das Leveldesign sehr gut durchdacht, aber die Grafik wird sicherlich niemanden zu Begeisterungsstürmen hinreißen. Die zahlreichen Fahrzeuge, von denen man übrigens alle paar Meter eines findet, sehen noch recht ordentlich aus, doch die Landschaft präsentiert sich durchgehend als ziemlich detailarm und versinkt trotzdem schon auf einige Entfernung im berüchtigten Nebel. Ein Vorteil des Ganzen ist, daß das Spiel selbst mit vielen Gegnern auf dem Screen nicht zur ruckeligen Diashow mutiert, sondern stets spielbar bleibt. Im Soundbereich präsentiert sich Body Harvest etwas besser: Die Effekte sind zwar nur durchschnittlich, aber die spannungsfördernde Musik sorgt für eine tolle Atmosphäre und wechselt zudem noch je nach Situation.

Michael Pruchnicki

Im actionreichen USA-Level habt ihr ohne Fahrzeug schlechte Karten.

MEINE MEINUNG!

Von der unspektakulären Grafik solltet ihr euch nicht täuschen lassen – Body Harvest hat es spielerisch faustdick hinter den Ohren! Alleine die Möglichkeit, jedes herumstehende Fahrzeug steuern zu können, sorgt für einige Motivation („Mal sehen, was noch kommt!") und auch der große Umfang trägt seinen Teil dazu bei. Zudem sorgt die gelungene Mischung aus Action- und Adventure-Elementen dafür, daß das Spiel nicht allzu schnell langweilig wird. *Michael*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	Body Harvest
Genre:	Action
Spieler:	1
Schwierigkeitsgrad:	Einstellbar
Save Game:	Ja
Rumble Pak-Unterstützung:	Ja
Controller Pak:	Nein
Levels:	5 Welten
Preis:	ca. DM 120,-
Datenträger:	96 MBit-Modul
Hersteller:	Acclaim/Gremlin
Entwickler:	DMA Design
Release:	17. November

Grafik: 61%
Sound: 79%
Dauerspaß: 86%

Gesamtwertung: **84%**

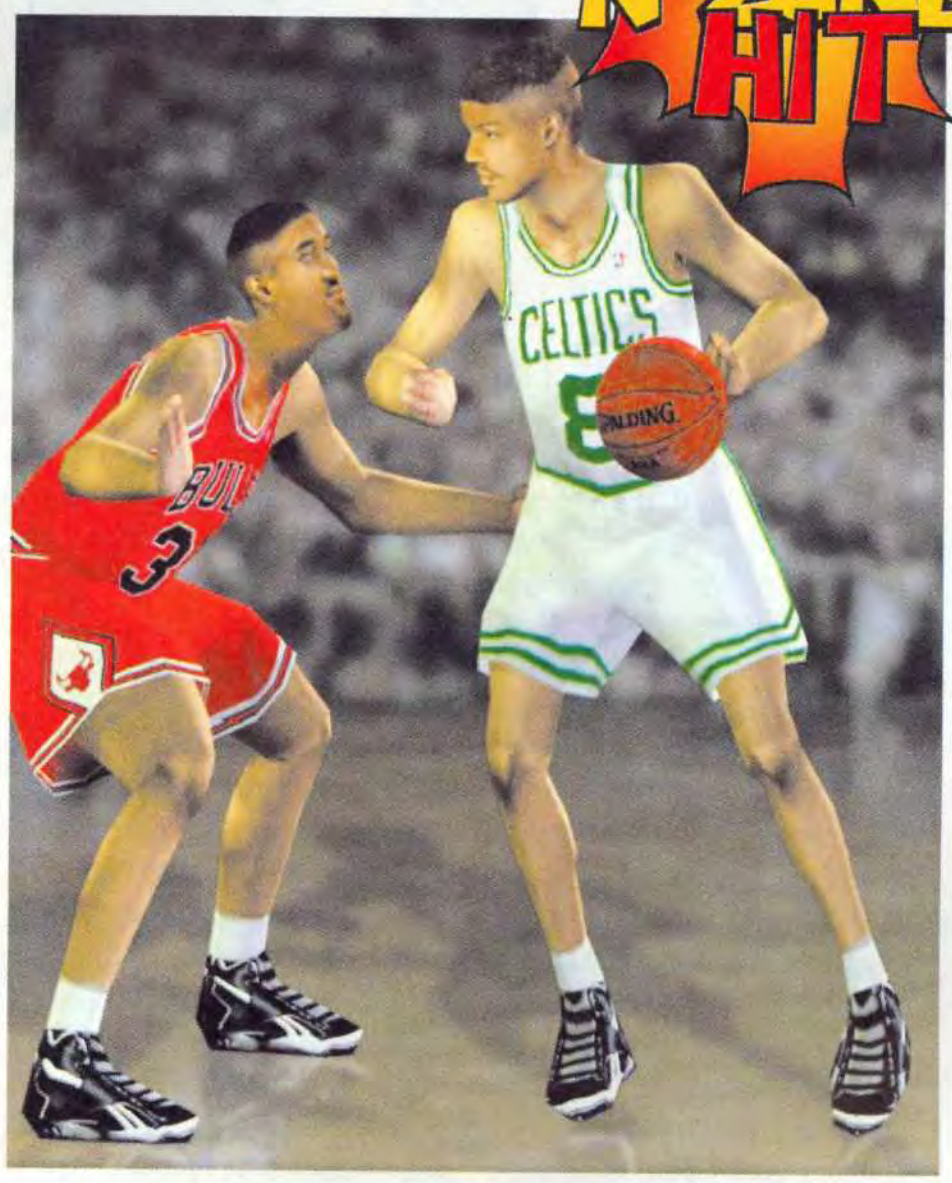
Beurteilung: Trotz etwas altbackener Technik kann Body Harvest durch das interessante Spielkonzept und den großen Umfang langfristig motivieren.

Basketball, 1-4 Spieler, Electronic Arts

NBA LIVE '99

N-ZONE HIT

Seit NBA Courtside hat sich auf dem Basketball-Parkett nichts mehr getan. Für neues Gedrängel unter dem Korb sorgt jetzt Electronic Arts, das mit diesem Titel seine Sportspiel-Phalanx auf dem N64 weiter ausbaut.



Dank der attraktiven Menüs erlebt ihr die NBA in ihrer ganzen Pracht.

Auf Diät? In dieser Einstellung wirken die Arme der Sportler zu schmächtig.

Im Start-Menü stechen euch sofort zwei ungewohnte Spielmodi ins Auge. Neben dem Schaukampf, der Saison und den Playoffs dürft ihr auch beim Drei-Punkte-Shootout und im Arcade-Modus antreten. Beim Shootout müßt Ihr aus verschiedenen Kreispositionen möglichst viele Körbe innerhalb eines Zeitlimits erzielen. In der Arcade-Variante gibt es keine Regeln und ihr könnt den Korb mit sogenannten Monsterdunks in Brand setzen.

Arcade-Modus: übermenschliche Sprünge und Space-Jam-Vertonung.

Abgestufter Realismus

Ansonsten weicht NBA Live '99 aber keine Haaresbreite von der Wirklichkeit ab. Ihr könnt euer Lieblingsteam aus allen Ligen herauspicken oder gleich mit einer All-Star-Mannschaft starten. Wenn ihr nicht eine komplette Saison mit 82 Begegnungen durchlaufen wollt, läßt sich auch ein schnelles Mehrspieler-Match einstellen. Mit Hilfe der übersichtlichen Menüs könnt ihr nicht nur die Spielerstatistiken durchblättern, sondern auch ein eigenes Team erschaffen und das Regelwerk euren Bedürfnissen anpassen. Wer nicht will, daß der Spielfluß unterbrochen wird, überläßt das Auswechseln der CPU und baut auf die Standard-Taktiken. Fortgeschrittene, die ihren Trainer-Instinkt ausleben wollen, wechseln natürlich selbst die Formation, rufen eine Auszeit aus oder stöhnen über Verletzungen. Im Strategie-Menü könnt ihr bestimmen, wieviel Druck die Verteidigung ausüben oder wie das Stellungsspiel im Angriff aussehen soll.

Packende Partien

Durch die Verwendung einer großen Animationspalette führt EA Sports euch die ganze Bandbreite des Basketball vor Augen: Die Spieler jonglieren gekonnt mit dem Ball, spielen ihn durch

Hier könnt ihr erkennen, wie der Spieler im Vordergrund den Kopf dreht und den Ball fordert.

Der Akteur hängt zuerst am Korb, läßt sich dann ausschwingen und winkt schließlich in die Menge.

Wenn ihr die Beschleunigungstaste drückt, seht ihr, wie euer Basketballer einen Satz nach vorne macht.

MEINE MEINUNG!

Electronic Arts stürmt mit authentischen Animationen und starkem Realismus die N64-Basketball-Arena. Wer auf die EA Sports-Serie eingeschworen ist, erhält eine hervorragende Simulation zum satten Preis. Unentschlossene sollten bedenken, daß im Hintergrund schon NBA Jam 99 von Acclaim zum Sprung ansetzt. *Florian*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

die Beine und beherrschen aufwendige Dribblings. Nach einem Rempler seht ihr, wie der Übeltäter souverän davonschlendert, während der Gefoulte die Aktion mit einem Kopfschütteln quittiert. In der Zone bewundert ihr Korbleger und Sprungwürfe in allen Kombinationen. Dank der ausgeklügelten Steuerung könnt ihr ein schnelles Kurzpaßspiel aufziehen und die Akteure zusätzlich beschleunigen.

Grafik auf hohem Niveau

NBA Live ´99 schöpft die Möglichkeiten der Konsole aus und ermöglicht durch farbenfrohe Schauplätze, lebensnahe Animation und solide Grafik ein fesselndes Gameplay. Abgesehen von der flotten Menü-Optik – durchgehend eine Stärke der Electronic Arts-Produkte – sind es die vielen Kleinigkeiten, die sich zum großen Spielerlebnis zusammenfügen. Hier seien die Spiegel-Effekte, die erkennbaren Gesichtszüge und die dynamischen Bewegungsabläufe lobend erwähnt. Das Gameplay garantiert durch die vortreffliche Taktik-Komponente eine langfristige Motivation.

Florian Brich

Übersteiger und andere Tricks lassen sich mit einem Tastendruck ausführen.

Wenn ihr mit Anlauf gefoult werdet, segelt ihr in hohem Bogen durch die Luft.

BEWERTUNG

Titel:.....NBA Live ´99
Genre: .....Basketball
Spieler: 1-4
Schwierigkeitsgrad:.....Einstellbar
Save Game: .....Ja
Rumble Pak-Unterstützung:.....Nein
Controller Pak:.....Ja
Levels: .....Entfällt
Preis: .....ca. DM 140,-
Datenträger:.....Modul
Hersteller: .....Electronic Arts
Entwickler: .....EA Sports
Release:.....19.11.1998

Grafik: 85%
Sound: 82%
Dauerspaß: 88%

Gesamtwertung: **88%**

Beurteilung: Die gewohnte EA Sports-Packung mit herrlicher Grafik, spritzigen Menüs und ausgefeiltem Strategie-Teil.

09/98

10/98

11/98

NACHBESTELLEN!

Jetzt die letzten 3 Ausgaben nachbestellen!

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:
COMPUTEC MEDIA AG, LESERSERVICE, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

❒ N-ZONE 09/98	zu DM 3.90	
❒ N-ZONE 10/98	zu DM 3.90	
❒ N-ZONE 11/98	zu DM 3.90	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. *(für evtl. Rückfragen)*

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)

❒ Gegen Vorkasse
(Verrechnungsscheck oder bar)

❒ Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

Bitte beachten:
Angebot gilt nur im Inland!

Basketball, 1-4 Spieler, Acclaim

NBA JAM 99

N-ZONE HIT

Nachdem wir uns vorab bereits an grandiosen Spielgrafiken erfreuen durften, konnten wir es kaum erwarten, den fertigen Titel in die Finger zu bekommen. Mit NBA Jam 99 stellt Acclaim einmal mehr seine grafischen und sportlichen Fähigkeiten unter Beweis.

Zu den Spielern werden oftmals Informationen eingeblendet.

Logisch: Alle Teams der NBA stehen zur Auswahl.

Insgesamt kämpfen 29 Teams im Rahmen von einzelnen Freundschaftsspielen oder den Playoffs gegeneinander um den Siegertitel. Wem das nicht genügen sollte, der darf aber auch nach wie vor eine komplette Saison mit bis zu 82 Titelkämpfen miterleben. Für Kurzentschlossene, die sich nicht erst durch umfangreiche und dennoch übersichtliche Menüs quälen wollen, steht ein fünfminütiges Quick Play auf dem Programm, in dem man vorzugsweise im Arcade-Stil auf Korbjagd geht. Variantenreicher dagegen wird es im regulären Spiel-Modus, wo die entsprechende Realitätsnähe mit all ihren Fouls und Regelverstößen von vornherein definiert wird.

Die Show beginnt...

Der Boden des Courts, auf dem das grelle Flutlicht einen toll gemachten Spiegeleffekt erzeugt, ist blitzblank geputzt. Zu Beginn jeder Begegnung gruppieren sich die Teilnehmer geduldig am Spielfeldrand, bevor sie vom Ansager namentlich aufs Feld zitiert und vorgestellt werden – während des Spiels sorgen zwei weitere Kommentatoren für akustische Abwechslung. Bis zu vier menschliche Mitspieler können sich gemeinsam vergnügen und mit geschicktem Zuspiel und gelungenen Kombinationswürfen um die Punkte streiten. Die dabei gebotene optische Präsentation ist beinahe schon sensationell, denn die Charaktere sind nicht nur äußerst vielseitig und realistisch animiert, sondern bewegen sich auch überaus

Ein guter Dunk führt häufig zum ersehnten Korb und ist auch noch sehr sehenswert.

Der Korbwurf kann umfassend trainiert werden.

Diese Perspektive bietet den besten Überblick.

intelligent. Innerhalb von acht fest vorgegebenen Spielfeld-Darstellungen erweist sich die rückwärtige Verfolgerkamera als die wohl übersichtlichste Ansicht. Neu hinzugekommen ist zudem eine frei wählbare Komponente, deren Perspektive man im pausierten Game individuell ausrichten kann. Einen zusätzlichen Pluspunkt verdient die phantastische Padsteuerung: Die grundlegenden Funktionen wie Werfen und Passen beziehungsweise Blocken und Stehlen werden naturgemäß über die beiden Hauptbuttons erledigt. Mit den übrigen werden problemlos die gewünschten Spieler aktiviert und alle übrigen Spezialbewegungen ausgeführt. Als hilfreich erweist sich in diesem Zusammenhang auch, daß nicht nur der ballführende Spieler deutlich farbig gekennzeichnet wird, sondern je nach Blickrichtung des Werfers auch die möglichen Paß-Empfänger entsprechend markiert werden.

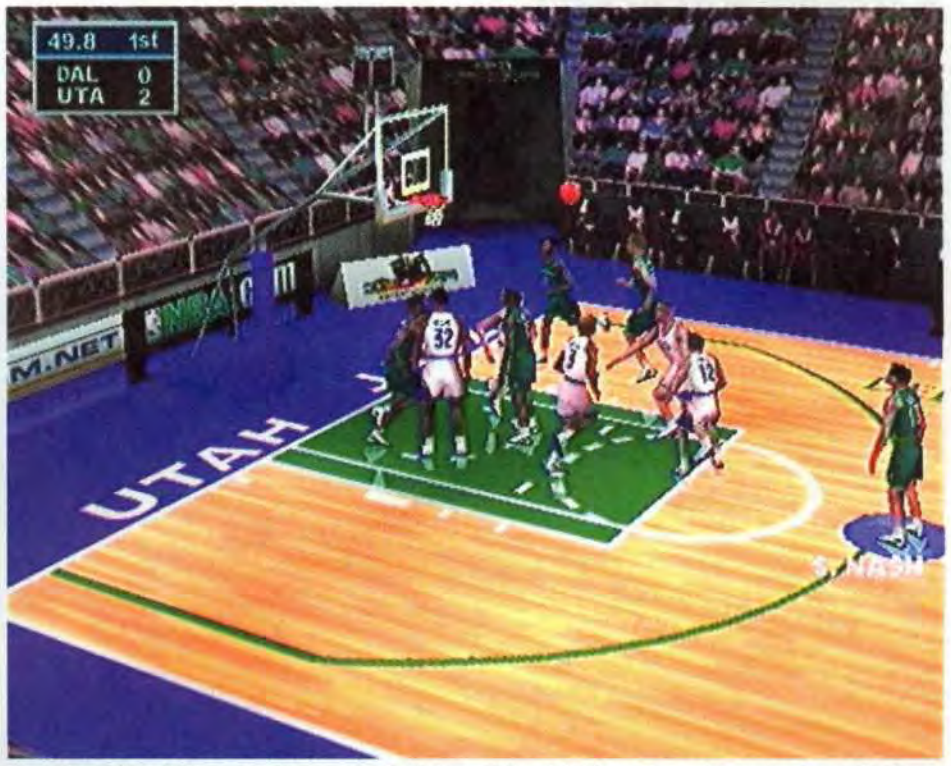
Fesselnder Schwierigkeitsgrad!

In der Masse der bekannten Basketball-Simulationen ist es

Nach einem Match gibt es umfangreiche Statistiken.

Geschafft: Utah hat nach wenigen Sekunden das 4:0 erzielt.

üblich, daß fast jeder Angriff mit einem Punktgewinn endet, da die Korbwürfe recht einfach auszuführen sind und fast immer ihr Ziel finden. In NBA Jam 99 dagegen muß man sich zuvor erst einmal eine gute Wurfposition erkämpfen, da bereits Versuche aus mittlerer Distanz heraus extrem gut getimet sein müssen. Mit einem Handwechsel läßt sich so mancher Widersacher verwirren, während Durchbruchversuche unter Umständen mit einer routinierten Körperdrehung gelingen. Nicht nur gewollter Körperkontakt durch Rempeln oder rüdes Schubsen des Gegners erkennt der Schiedsrichter als Foulspiel, auch der Griff in den Wurfarm eines Spielers oder ein rücksichtsloses Hineinspringen in einen solchen während eines Korbwurfes wird entsprechend gepfiffen. Somit kommen wir auch zu einer neuen, interessanten Variante des Freiwurfes: Anstelle der recht einfachen



Auch mit vielen Spielern gleichzeitig bleibt das Geschehen jederzeit flüssig.

Fadenkreuz-Methode wird hier der Korb in einem kleinen Ausschnitt von oben dargestellt und nur, wenn man es schafft, das ständig ausbrechende Ball-Icon in die Mitte des Netzes zu plazieren und gleichzeitig den Auslösebutton zu drücken, ist ein weiterer Punkt sicher. Als das Tüpfelchen auf dem i läßt sich schließlich die Möglichkeit einstufen, vorgegebene Spielzüge aufzurufen, vor allem aber per doppeltem Tastendruck einen in der Fachsprache als Alley-oop bezeichneten spektakulären Dunk zu versuchen.

Oliver Preißner

MEINE MEINUNG!

Die neue Basketball-Simulation von Acclaim versteht es wirklich, rundum zu begeistern. Neben einer tollen grafischen Komponente kommt endlich einmal auch ein richtiges Gameplay zustande, in dem dein persönliches Können zählt und nicht nur nach dem Motto „Jeder Wurf ein Treffer" hin- und hergerannt wird. *Oliver*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel: ..... *NBA JAM 99*
Genre: ..... *Basketball*
Spieler: *1-4*
Schwierigkeitsgrad: ..... *Mittel*
Save Game: ..... *Ja*
Rumble Pak-Unterstützung: ..... *Nein*
Controller Pak: ..... *Ja (123 Seiten)*
Levels: ..... *3 Spiel-Modi*
Preis: ..... *ca. DM 99,-*
Datenträger: ..... *96 MBit-Modul*
Hersteller: ..... *Acclaim*
Entwickler: ..... *Iguana Entertainment*
Release: ..... *November '98*

Grafik: *86%*
Sound: *78%*
Dauerspaß: *92%*

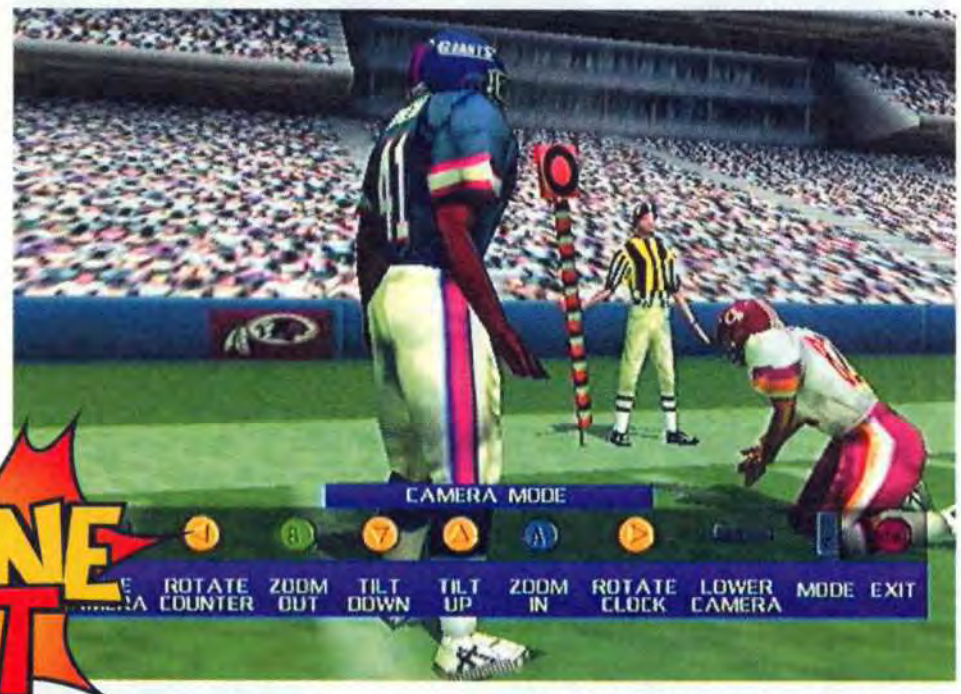
Gesamtwertung: **88%**

Beurteilung: An NBA Jam 99 begeistern sowohl die grafischen Animationen als auch eine technisch ausgereifte, aber dennoch einfach zu handhabende Spielsteuerung. Das Gameplay verzettelt sich nicht in faktischen Details, sondern bietet vor allem einen spielerisch vielseitigen und anspruchsvollen Tiefgang.

Football, 1-4 Spieler, Acclaim

NFL QUARTERBACK CLUB '99

Zum zweiten Mal setzt Acclaim mit der NFL-Lizenz zum Run auf die Wertungs-Endzone an. Zwar reicht es diesmal zum Grafik-Touchdown, aber trotz neuer Optionen werden keine Spielspaß-Extrapunkte erzielt.



N-ZONE HIT

Die Nahaufnahme zeigt, wie überzeugend die Spielfiguren ausgearbeitet wurden.

Die verschwenderische Grafik sollte man gesehen haben. Iguana trumpft mit lebensechten Bewegungsabläufen, rasanten Kamera-Fahrten und diversen Spezial-Effekten auf. Bei Kälte seht ihr den Atem der Spieler, im Schnee deren Fußspuren. Die Animation bietet vom In-die-Hände-Klatschen des Quarterbacks nach der Teambesprechung bis zum verzweifelten Kopfschütteln des Receivers nach einem Fumble all das, was die Football-Begeisterung in den USA ausmacht.

Florian Brich

Football wird bei jeder Witterung gespielt. Man beachte die Videoleinwand im Hintergrund.

Der übersichtliche Taktik-Screen bietet auf jedes Manöver eine Antwort.

Vom Sprung-Tackle bis zum Griff in die Maske ist jede Aktion möglich.

NFL QBC '99 bietet vom Liga-Modus über den Spieler-Editor bis hinunter zu digitalen Sammelkarten die NFL-Welt in ihrer gesamten Bandbreite. Gleichzeitig fordert es aber ein umfassendes Spielverständnis. Ihr solltet einmal ein Einsteiger-Match versuchen oder ein Trainingsspiel auf der Rookie-Stufe wagen. In den Voreinstellungen läßt sich von der Schiedsrichter-Strenge bis zur Stadionwahl alles festlegen. Wer jedoch nicht weiß, was ein Audible ist oder was in einem Playbook steht, dürfte sich bei NFL QBC '99 schwertun. Abgesehen von der gewöhnungsbedürftigen Steuerung, mit der ihr in die Action auf dem Feld eingreift, müßt ihr vor jedem Spielzug die richtige Strategie auswählen. Wer auf eine Y-Wheel-, Crack-Back- oder Shotgun-Attacke nicht mit der richtigen Aufstellung antwortet, wird vom Computergegner überrollt.

MEINE MEINUNG!

Obwohl wir ohne die 4 MB-Erweiterung getestet haben, sah die Grafik von NFL QBC '99 bombastisch aus. Im Vergleich zum Vorgänger hat sich bei Gameplay und Steuerung nichts Grundlegendes getan. Wer NFL QBC '98 schon besitzt, schlägt nur zu, wenn er ohne die aktuellen Spielerdaten oder die Superbowl-Historie nicht leben kann. Florian

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel: .....NFL Quarterback Club '99
Genre:.....Football
Spieler: 1-4
Schwierigkeitsgrad:.....Hoch
Save Game: .....Ja
Rumble Pak-Unterstützung: .....Ja
Controller Pak:.....Ja
Levels: .....Entfällt
Preis: .....ca. DM 109,-
Datenträger: .....96 MBit Modul
Hersteller: .....Acclaim
Entwickler:.....Iguana
Release:.....Ende November

Grafik: 90%
Sound: 82%
Dauerspaß: 91%

Gesamtwertung: **89%**

Beurteilung: Dank geschliffener Grafik und brillanter Animation ein echter Augenschmaus, dessen Gameplay sich aber nicht deutlich vom Vorgänger abheben kann.

Playcom

Internet-eMail
Info@playcom.de

D Bestell 0180 - 5 211 220
Fax 0180 - 5 211 240

A Info 0662 - 44 01 44
Fax 0662 - 44 01 44 14

Österreich: Fa. Gamebusters, fordern Sie ihren kostenlosen Katalog an.

Bestellannahme: Mo-Fr. 8.00-20.00 Uhr
Samstag 9.00-16.00 Uhr

NINTENDO 64

1080 Snowboarding	**dt**	**89.00**
Air Boarder 64	dt	109.99
All Star Tennis 99	dt	* 109.99

Banjo & Kazooie	dt	89.99
Body Harvest	**dt**	**99.99**
Buck Bumble	**dt**	* 109.99
Bust a Move 3	dt	* 99.99
Extreme G 2	**dt**	**99.99**
F-Zero X	**dt**	**89.99**

F1 W. Grand Prix 64	dt	89.00
Fifa Soccer 99	**dt**	* 109.99

Forsaken	**dt**	**109.99**
G.A.S.P.	dt	134.99
Gex 3D Enter t.Gecko	dt	* 129.99
Glover	**dt**	**89.00**
Holy Magic Century	**dt**	**139.99**
Iggy's Recking Balls	dt	84.99
Int. Superstar So.98	dt	84.99

Mission Impossible	dt	99.99
Nascar Racing 99	**dt**	**99.00**
NBA Jam 99	**dt**	**99.99**
NBA Live 99	**dt**	**99.99**
NFL Quarterback C.99	dt	99.99
NHL Hockey 99	**dt**	**99.99**
S.C.A.R.S.	**dt**	**109.99**
Silicon Valley	**dt**	**89.99**
Star Wars Rogue Squ.	**dt**	* 109.99
Zelda Ocarina o.Time	**dt**	* 109.99
Top Gear Overdrive	**dt**	**119.99**
Turok 2	**uk**	**99.99**
Turok 2	**dt**	**89.99**
V-Rally	**dt**	**99.99**
WCW vs. NWO Revenge	**dt**	* 149.00
Wipe Out 64	**dt**	* 139.99
WWF Warzone	dt	99.99

Sonderangebote

Kostenlos !

3 Monate lang erhalten Sie unverbindlich das Playcom Magazin kostenlos frei Haus geliefert. Ein einfacher Anruf genügt und schon gehören sie zu den Empfängern dieses Insidermagazins.
Was gibt es denn alles für mein Lieblingssystem? Ob Software oder Zubehör, hier ist alles drin für PC-CD-ROM, Video CD, DVD, SNES, Gameboy, N64, Mega Drive, Saturn und PSX.
Spieletests, Berichte und Lösungshilfen sind für das Playcom Magazin eine Selbstverständlichkeit.

Bust a Move 2	dt	59.99

Chameleon Twist	dt	54.99
Extreme G	dt	64.99
F1 Pole Position	dt	69.99
NHL Breakaway 98	dt	64.99
Turok	uk	64.99
Turok	dt	64.99

Zubehör

Antennenkabel N64	dt	19.99
Cinch Kabel N64	dt	14.99
Game Buster	dt	99.99
Joypad N64 LX4 blau	dt	39.99
Joypad N64 Standard	**dt**	**19.99**
ASCII Wheel 64 Lenkr	**dt**	**129.99**

Memory Card 1 Meg	dt	26.99
Memory Card N64 256K	dt	19.99

Memory Card 5 Meg	dt	49.99
N64 Mario 64 Pak	**dt**	**249.95**
Power Flash N64	dt	99.00
Power RAM (Expa.Pak)	**dt**	**64.99**
Rumble Pak inkl.Memo	dt	34.99
Rumble Pak LX4+1 Meg	dt	39.99
Rumble Pak LX4 Tr.	dt	24.99

S-Video Kabel N64	dt	14.99
T.Legend of Zelda Sp	dt	* 24.00
Tremor Pak P-383 Rum	dt	19.99
Tremor Pak Pl.(256kb	dt	34.99
Verlängerung Pad 2m	dt	14.99
Verlängerung Pad 5m	dt	19.99

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Asterix	dt	49.99
Beauty and the Beast	dt	39.99

Carrier Aces	**dt**	**29.99**
Champ.World Class S.	**dt**	**29.99**
Donkey Kong Count. 2	**dt**	**59.99**
Donkey Kong Count. 3	**dt**	**69.99**
Full Throttle Racing	dt	29.99
John Madden 95	dt	39.00
Kirbys Dream Course	**dt**	**39.99**
ACME Animation	dt	39.99
Lufia	dt	49.00
Mario World 2 Clas.	dt	59.99
Marvel Super Heroes	dt	49.99
Mega Man 7	dt	49.99
Mickey & Minnie	**dt**	**69.99**
Paws of Fury-Brutal	**dt**	**29.99**
Pinball Dreams	**dt**	**34.99**
Punch Out!	dt	34.99
Schlümpfe 2	dt	79.99
Spiderman / X-Men	dt	34.99

Star Wars 2 (Empire)	dt	49.99
Terminator 2 (Judgme	**dt**	**29.99**
Terranigma	**dt**	**69.99**

Tim in Tibet	dt	54.99
Toy Story	**dt**	**69.99**
Worms	dt	64.99

Zubehör

Antennenkabel SNES	dt	14.99
Fighter Joypad-6 Bu.	**dt**	**19.99**
Game Mage Mogelmodul	**dt**	**19.99**
Joypad SN6	dt	14.99
Joypad SNES Schwarz	dt	19.99
Netzteil für SNES	dt	44.00
Scart Kabel SNES	dt	14.99
Scart-RGB Kabel SNES	dt	14.99
Verlängerung Joypad	dt	15.00

GAME BOY

Bust a Move 3	dt	44.99
Conkers P.Tales(CGB)	**dt**	**64.99**
Donkey Kong Land 2	dt	44.99
Game&Watch G.2 (CGB)	**dt**	**44.99**
Gex 3D (Color)	**dt**	* **59.00**
Gozilla	dt	59.99
Harvest Moon (CGB)	**dt**	**64.99**
Monopoly	**dt**	**59.00**
NBA Jam 99 (CGB)	dt	* 59.00
NFL Blitz (Color)	dt	59.99
Otto's Ottifanten	dt	59.99
Pocket Bomberman-CGB	**dt**	**44.99**
Quest f.Camelot(CGB)	**dt**	**64.99**
Reservoir Rat	dt	39.99
Small Soldiers	**dt**	**59.99**
South Park (Color)	dt	* 59.00
Streetfighter 2	dt	44.99
Tetris Deluxe (CGB)	**dt**	**44.99**
Turok	dt	34.99
Turok 2 (CGB)	**dt**	* **59.00**

Zubehör

Energy Pack Pocket	dt	29.99
Energy Pack+ Pocket	dt	34.99
Game Boy Camera blau	dt	99.00
Game Boy Color Lila	**dt**	**149.00**
Game Boy Color clear	**dt**	**149.00**
GB Pocket Netzteil	dt	14.99
Game Boy Printer	dt	119.99
Licht & Lupe GB	dt	19.00
Linkkabel GB Pocket	dt	14.99
Travel Pack SV-923	**dt**	**24.99**

Merchandise

Baseball-Cap Mario	dt	19.95
Baseball-Cap schwarz	dt	19.95
Donkey Kong Plüsch	**dt**	**19.99**
Sweat-Shirt grün 140	dt	39.95
T-Shirt schwarz XL	dt	29.95

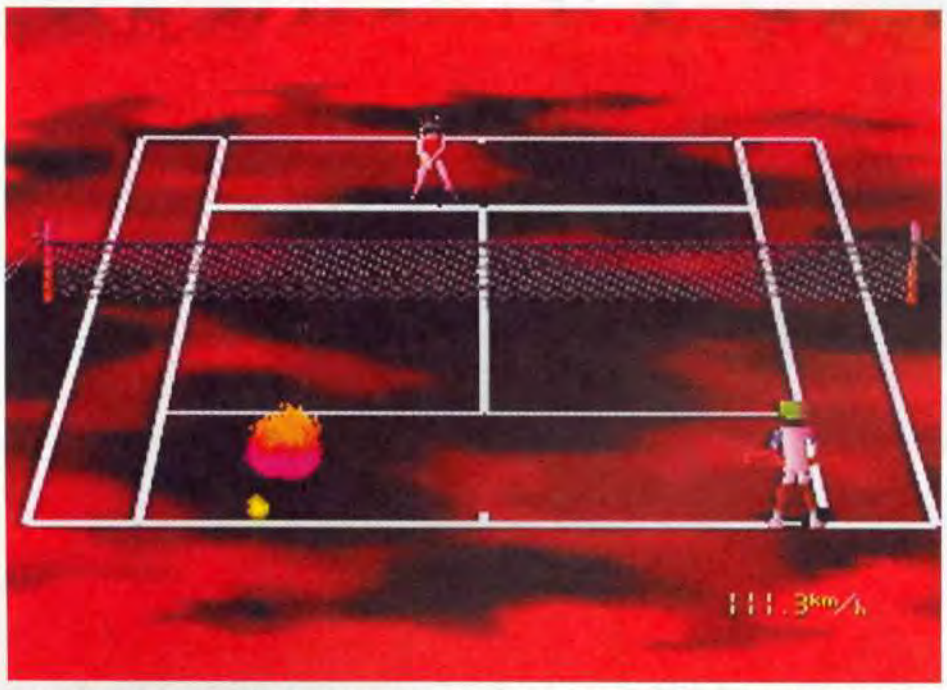
Versand: Fa. PLAYCOM, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 0180 / 5 211 220
- *Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.*
- *Vorbestellung möglich.*
- *Fordern Sie kostenlos unser* ***Playcom Magazin*** *mit vielen weiteren Titeln an.*

Mit * gekennzeichneten Spiele sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr.

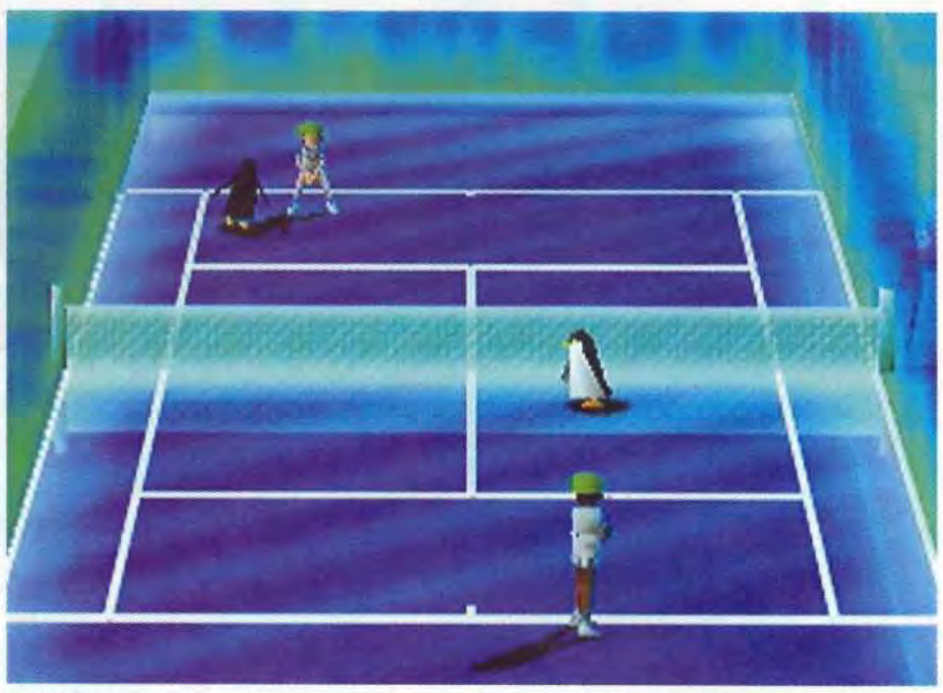
-Versandkosten per Post 7,-- zzgl. Nachnahme, ab 250,-- versandkostenfrei.
-Versandkosten per UPS 9,-- zzgl. Nachnahme, ab 350,-- versandkostenfrei.
Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 20,-- Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Händleranfragen erwünscht
schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich

Munich Software Center
Grillparzerstr. 42, 81675 München
Theresienstr. 152, 80333 München
Preise variieren



Auch in einem Vulkan wird Tennis gespielt. Die Returns hinterlassen an diesem Schauplatz deutlich sichtbare Spuren.



Trifft man in der Antarktis einen Pinguin beim Aufschlag, wird dies als As gewertet – eine Idee, so abgefahren wie das ganze Spiel.

Tennis, 1-4 Spieler, Human

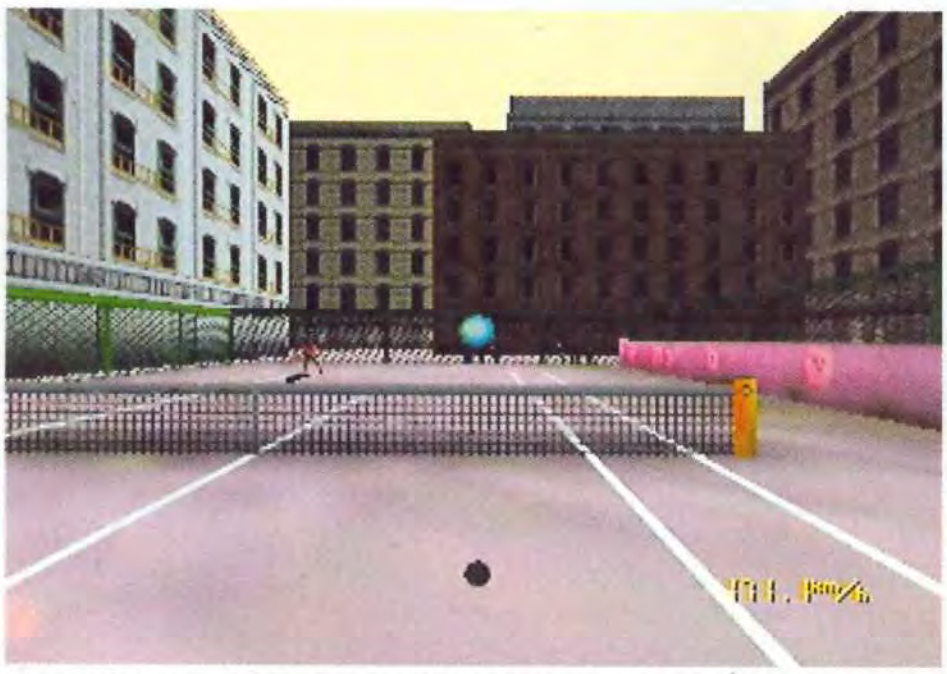
LET'S SMASH TENNIS

Noch nicht offiziell in Deutschland erhältlich!
Import Test
Release (D): DEZEMBER 1998

Anke Huber kaut zwar weiterhin genüßlich an ihrer Milchschnitte, bringt aber keine nennenswerte Leistung mehr. Da auch Boris Becker und Steffi Graf kaum noch Glanzpunkte setzen, sollte man vielleicht besser selbst zum Racket greifen, um ein ansprechendes Match zu erleben...

Zu Beginn könnt ihr euch einen vorgefertigten Charakter aussuchen, aber auch selbst den neuen Tennisgott kreieren, dem ihr Punkte für Aufschlag, Return etc. zuweisen und auch einkleiden könnt. Eine ernsthafte Simulation will Let's Smash Tennis übrigens nicht sein, obwohl die üblichen Varianten wie Training, Doppel und Turnier geboten werden. Der Schwerpunkt liegt auf abgefahrenen Mini-Spielen, wo ihr etwa mit dem Aufschlag eine Figur auf der anderen Seite des Netzes treffen müßt, und auf dem sogenannten Challenge - Modus, bei dem ihr in extrem ungewöhnlichen Orten eure Spiele bestreitet – so etwa in der Antarktis, in einem Vulkan auf glühender Lava oder aber in der Wüste, wo das Netz durch einen Holzzaun ersetzt wird. Die Steuerung kommt dabei mit zwei Tasten aus, dennoch könnt ihr die gängigen Aktionen wie Lob, Slice, Smash etc. locker ausführen, denn dem Analogstick kommt eine besondere Bedeutung zu. Durch das richtige Bewegungsmoment in Kombination mit der A- oder B-Taste könnt ihr auch diffizile Schläge vom Schläger lassen. Beim ersten Match werdet ihr vermutlich zunächst denken, fälschlicherweise die falsche Konsole eingestöpselt zu haben, denn die Grafik erinnert doch stark an längst vergangene Super Nintendo-Zeiten. Etwas schwächlich sind auch die vier gebotenen Perspektiven, von denen eigentlich keine den optimalen Überblick bietet. Zunächst ähnlich enttäuschend wirkt der Sound, der aber schrittweise seinen eigenen, sehr skurrilen Reiz entfaltet. Geboten wird nämlich neben den üblichen Geräuschen eine Musikuntermalung, die das volle Spektrum von klassisch bis verrückt umfaßt. Sicherlich gewöhnungsbedürftig, aber irgendwie auch originell und frisch.

Marco Marzinkowski



Dieser neue Ansatz ist spielerisch überhaupt nicht ergiebig: Auch aus der Ball-Perspektive können die Matches bestritten werden.

BEWERTUNG

Titel: ..... Let's Smash Tennis
Genre: ..... Tennis
Spieler: 1-4
Schwierigkeitsgrad: ..... Mittel
Levels: ..... Entfällt
Save Game: ..... Ja
Rumble Pak-Unterstützung ..... Nein
Hersteller: ..... Human
BRD-Release: ..... Entfällt
Import aus: ..... Japan
Störfaktor Sprache: ..... Gering

Grafik: 41%
Sound: 69%
Dauerspaß: 75%

IMPORT

Gesamtwertung: **70%**

MEINE MEINUNG!

Sprödes, langweiliges Äußeres, aber durchaus mit verheißungsvollen Ansätzen. Die abgefahrenen Schauplätze und die zahlreichen Spielmodi sind der Langzeitmotivation überaus dienlich und die Steuerung ist bereits nach kurzer Zeit verinnerlicht. Einen Fehlkauf stellt Let's Smash Tennis somit nicht dar.

Marco

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

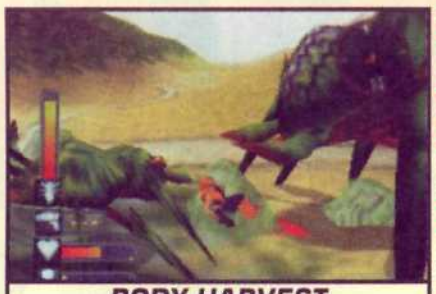
Laden
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11

THEO KRANZ VERSAND

Laden
94032 Passau
Bahnhofsstraße 28
AUSTRIA EXPRESS
PORTO ÖSTERREICH
6,90 ZZGL. NN-GEBÜHR
Bestell-Hotline
Tel.: 0049/85173777

AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIAL-VERSAND-HÄNDLER AUF DER E3N-MESSE 1997 IN NÜRNBERG.

Ihr Theo Kranz Partner im Ruhrgebiet:
(nur Laden, kein Versand!)
dynatex
44135 Dortmund
Im Brückcenter



BODY HARVEST (N64) (NOV) 94,95

ZELDA 64: OCARINA of TIME (DEZ) (N64) 109,95

Nintendo 64

MARIO KOMPLETT PAK	**.244,-**
NINTENDO 64 + SUPER MARIO 64	
ANTENNENKABEL	.24,95
ANTENNENKABEL ORIG.	.49,95
CONTROL PAD - ORIGINAL	**.54,95**
(GRAU,GRÜN,GELB,ROT,BLAU,SCHWARZ)	

WCW VS. NWO: REVENGE (NOV) (N64) 129,95

EXPANSION PAK ORIG.(SPEICHER)	**64,95**
CONTR.PAD JOYTECH 64 PLUS	.49,95
JOYPAD VERLÄNGERUNG JOYTECH	14,95
LENKRAD RACELEADER 64	**.109,95**
MEMORY CARD 0.25 MEG-ORIG.	.34,95
MEMORY CARD 1 MEG	.39,95
MEMORY CARD 8 MEG	**.59,95**
RUMBLE PAK	.34,95
RUMBLE PAK JOYTECH	.19,95

1080° SNOWBOARDING	**.89,95**
AIR BOARDER 64	.119,95
ALL STAR TENNIS '99 (NOV)	.99,95
BANJO & KAZOOIE	**.89,95**
BIO FREAKS	.119,95
BODY HARVEST (NOV)	**.94,95**
BOMBERMAN 64	.89,95
BOMBERMAN HERO	**.89,95**
BUCK BUMBLE	.99,95
BUST A MOVE 3 (DEZ)	**.99,95**
CHOPPER ATTACK	.129,95
CRUISIN' WORLD	.89,95
DIDDY KONG RACING	**.89,95**
DUAL HEROES	.129,95
EARTHWORM JIM 3D (JAN)	**.99,95**
EXTREME G 2 (NOV)	**.99,95**
F1 WORLD GRAND PRIX	**.89,95**

FRANKREICH '98 - FUßBALL-WM	**.99,95**
FIGHTER'S DESTINY	.129,95
FORSAKEN	.119,95
F-ZERO X (NOV)	**.89,95**
G.A.S.P.	.99,95
GEX 64 (GEX 2) (DEZ)	**.129,95**
GOEMON - MYSTICAL NINJA 64	.129,95
GT 64 CHAMPIONSHIP EDITION	.99,95
HOLY MAGIC CENTURY (NOV)	**.139,95**
IGGY'S RECKING BALLS	.79,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 64	.79,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '98	**.99,95**
KNIFE EDGE (NOV)	**.99,95**
LYLAT WARS (OHNE RUMBLE PAK)	.89,95

MADDEN NFL '99 (NOV)	**.89,95**
MARIO KART 64	.89,95
MISCHIEF MAKERS	.89,95
MISSION IMPOSSIBLE	**.99,95**
NASCAR '99	**.109,95**
NBA COURTSIDE	.89,95
NBA JAM '99 (NOV)	.99,95
NBA LIVE '99 (NOV)	**.109,95**
NFL BLITZ (DEZ)	.109,95
NFL QUARTERBACK CLUB '99(NOV)	94,95
NHL '99 (NOV)	**.109,95**
NHL BREAKAWAY HOCKEY'99(DEZ)	**94,95**

TUROK 2 (DT.,DEZ) 88,88
TUROK 2 (ENGL.,DEZ) 99,95

OFFROAD CHALLENGE	.129,95
RAMPAGE WORLD TOUR	.129,95
SCARS (NOV)	**.109,95**
SNOWBOARD KIDS	.89,95
SPACE STATION-SILIKON VALLEY	**.94,95**
STARSHOT (SPACE CIRCUS)	.109,95
STAR WARS-ROGUE SQUAD.(DEZ)	**109,95**
SUPER MARIO 64	.89,95
SUPER MARIO 64 SPIELEBERATER	24,80
TONIC TROUBLE (ED) (NOV)	**.109,95**
TOP GEAR OVERDRIVE (NOV)	**.109,95**

STAR WARS-ROGUE S. (DEZ)(N64)	109,95
HOLY MAGIC CENTURY (NOV) (N64)	139,95
TONIC TROUBLE (ED) (NOV) (N64)	109,95
V-RALLY (NOV) (N64)	99,95

TOP GEAR RALLY	.49,95
TUROK 2 - deutsch (DEZ)	**.88,88**
TUROK 2 - engl. PAL-Vers.(DEZ)	**.99,95**
TWISTED EDGE SNOWBOARD.(NOV)	109,95
VIRTUAL CHESS 64	.119,95
VIRTUAL POOL (DEZ)	**.109,95**
V-RALLY (NOV)	**.99,95**
WAIALAE COUNTRY CL.TRUE GOLF	119,95
WAYNE GRETZKY HOCKEY '98	.129,95
WCW VS. NWO: REVENGE	**.129,95**
WETRIX	.109,95
WIPEOUT 64 (NOV)	**.129,95**
WWF WARZONE - RAW IS WAR	.99,95
YOSHI'S STORY	**.89,95**
SPIELEBERATER YOSHI'S STORY	.24,80
ZELDA: OCARINA OF TIME (NOV)	**109,95**
SPIELEBERATER ZELDA 64 (NOV)	.24,80

GameBoy

GAME BOY POCKET COLOR EDITION (VERSCHIEDENE FARBEN: ROT, GRÜN, GELB, BLAU, SILBER, TRANSPARENT, PINK)	**.109,-**
BATTERY PACK - GAMEBOY	.9,95
LADEGERÄT - GAMEBOY	.19,95
LINKKABEL (JOYTECH)	.14,95
GAME BOY CAMERA (VERSCHIEDENE FARBEN) 99,95	
CAMERA PRINTER	**.119,95**
ALADDIN - CLASSICS	.49,95
ARIELLE - CLASSICS	**.44,95**
ASTERIX + OBELIX - CLASSICS	.44,95
BRAIN DRAIN	.59,95
BUGS BUNNY & LOLA (NOV)	**.54,95**
BUGS BUNNY: CRAZY CASTLE-CL.	.44,95
BUST A MOVE 2	**.39,95**
DISNEY'S MULAN (NOV)	**.59,95**
DONKEY KONG LAND - CLASSICS	.44,95
DONKEY KONG LAND 2-CLASSICS	**44,95**
DONKEY KONG LAND 3	.64,95
DR. FRANKEN	.44,95
DR. FRANKEN 2	**.44,95**
DUCK TALES - CLASSIC	.44,95
GARGOYLES QUEST	**.44,95**
GOEMON - MYSTICAL NINJA	.59,95
GOZILLA	**.59,95**
HUGO (TEIL 1 ODER 2)	.57,95
INT. SUPERSTAR SOCCER	**.59,95**
KING OF FIGHTER - HEART OF B.	**.59,95**
LUCKY LUKE	.64,95
MARIO & YOSHI	.29,95
MARIO'S PICROSS	**.49,95**
MICKEY'S DANGEROUS CHASE - CLASSIC	.44,95
MONOPOLY	**.59,95**
ON THE TILES	.44,95
OTTIFANTEN	**.59,95**
POCKET BOMBERMAN	.49,95
ROGER RABBIT - CLASSICS	**.44,95**
SCHIFFE VERSENKEN (NOV)	**.59,95**
SCHLÜMPFE 3	.69,95
SMALL SOLDIERS	**.59,95**
SPIROU	.64,95
STREET FIGHTER 2 - CLASS (NOV)	**44,95**
SUPER MARIO LAND 2 - CLASSICS	44,95
TAMAGOTCHI	**.59,95**
TUROK	.39,95
TWEETY & SILVESTER (NOV)	.54,95
V-RALLY	**.64,95**
WORLD CUP '98	.59,95
WORMS	**.64,95**
WWF WARZONE	**.49,95**

Händleranfragen erwünscht
Fax: 0931/571602

Super Nintendo

ALADDIN - CLASSICS	.79,95
ASTERIX	**.54,95**
ASTERIX & OBELIX - CLASSICS	.74,95
DIDDY'S KONG QUEST (DKC2)-CL.	.79,95
DONKEY K. COUNTRY 3-CLASS.	**.74,95**
FIFA '97 GOLD EDITION	.69,95
KIRBY'S DREAM COURSE	.49,95
KIRBY'S GHOST TRAP	**.49,95**
LUCKY LUKE	.119,95
MICKEY'S MAGICAL QUEST-CL.	**.74,95**
MICKEY & MINNIE- CLASS.(NOV)	**74,95**
NBA LIVE '97	.69,95
PGA EUROPEAN TOUR '97	.129,95
SIM CITY - CLASSICS	.69,95
STAR WARS-EMPIRE STRIKES B.	**89,95**
STAR WARS-RETURN OF T. JEDI	**.89,95**
SUPER BOMBERMAN 2-CLASSICS	74,95
SUPER MARIO WORLD - CLASSICS	64,95
SUPER METEORID-CLASSICS	**.74,95**
TETRIS & DR. MARIO - CLASS.	.64,95
TIM: DER SONNENTEMPEL	.114,95
TIMON & PUMBAA'S	**.79,95**
WILLIAM'S ARCADE'S GREAT.HITS	99,95
WORMS	**.64,95**
YOSHI'S ISLAND-(S.M.W.2) CLASS.	79,95

Theo KRANZ VERSAND

Schnell, Schneller, THEO KRANZ VERSAND!
Unser besonderer Schnell-Service: Ihre bis 15.30 Uhr bestellte Ware verläßt noch am gleichen Tag unser Haus und ist in der Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Beim Versenden von 3 lieferbaren Artikeln gleichzeitig sogar portofrei*.
Nutzen Sie unseren besonderen VORBESTELL-SERVICE!
Sind bei Ihrer Bestellung nicht alle Artikel lieferbar, zahlen Sie nur Porto für die erste Lieferung, die Nachlieferung erfolgt portofrei*.
Bestellannahme bis 20.00 Uhr.
* GILT NICHT FÜR AUSLAND

Unser kostenloses Magazin (mit Preisliste 64 Seiten!), das jeder Sendung beiliegt, kann auch gegen Zusendung eines frankierten (DM 3,-) Rückumschlages (DIN C5) angefordert werden.

VERSANDKOSTEN BEI NACHNAHME: POST 6,40 DM ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR; BEI VORKASSE (NUR EUROSCHECKS) 4,- DM. PORTO AUSLAND 18,- DM. PREISÄNDERUNGEN, IRRTÜMER UND DRUCKFEHLER VORBEHALTEN. LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN. ERSCHEINUNGSTERMINE OHNE GEWÄHR. ALLE ANGEBOTE SOLANGE VORRAT REICHT

0931/3545235 oder 0180/5211844
Internet: http://www.logon.de/kranz

Alle 14 Tage neu und aktuell!

schneller

Neu

PC • Nintendo • Sony • Sega

Die neuesten Games – Tests – Charts – Tips & Tricks – More Fun

Eure Meinung ist gefragt!

LESERBRIEFE

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schnappt euch einen Stift und schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Bitte legt keinen Rückumschlag oder Briefmarken bei, aus zeitlichen Gründen ist es uns nämlich leider nicht möglich, eure Briefe persönlich zu beantworten! Schreibt einfach an folgende Adresse: COMPUTEC MEDIA AG ▪ Redaktion N-ZONE ▪ Kennwort Leserbriefe ▪ Roonstr. 21 ▪ 90429 Nürnberg ▪ E-MAIL: nzone@computec.de

PASSPORT

1. Was haltet ihr vom N64-Passport? Findet ihr den Kauf einer NTSC-Konsole besser? Was muß man bei der Anschaffung einer NTSC-Konsole zusätzlich kaufen?

N-ZONE Grundsätzlich ist das Passport-Modul sicherlich der zuverlässigste Import-Adapter, wir benutzen allerdings generell keine derartigen Module, sondern testen die Import-Spiele oder NTSC-Vorabversionen im Zweifelsfall auf japanischen oder amerikanischen N64-Konsolen. Um diese in Deutschland laufen lassen zu können, benötigt man entweder einen Spannungswandler oder ein deutsches N64-Netzteil sowie einen NTSC-fähigen Fernseher beziehungsweise einen NTSC/PAL-Wandler. Wir empfehlen übrigens generell, auf die deutschen Versionen zu warten. Diese sind günstiger, meistens komplett lokalisiert und deren Anschaffung sichert die N64-Zukunft in Europa.

2. Wann kommt in den USA und in Europa die 4 MB-RAM-Speicher-Erweiterung heraus? Ist die Speicher-Erweiterung in Amerika dieselbe, also mit einer PAL-Konsole kompatibel?

N-ZONE Die 4 MB-Erweiterung wird in Amerika und in Deutschland ziemlich genau zur gleichen Zeit herauskommen. Man kann davon ausgehen, daß sie kompatibel sein werden, solange jedoch keine endgültigen Expansion-Paks vorliegen, geben wir hierfür keine Garantie.

3. Weshalb macht ihr in eurem Magazin nicht Wettbewerbe, in welchen man bestimmte Zeiten oder andere bestimmte Herausforderungen in bestimmten Spielen schaffen muß; zum Beispiel Banjo-Kazooie in fünf Stunden (alle 100 Puzzleteile und alle 900 Noten müssen eingesammelt werden). Wer dann die beste Zeit macht, bekommt einen Preis.

N-ZONE Es ist schon merkwürdig, in den jüngsten Wochen erreichten uns mehrere Anregungen dieser Art, das Problem bei der ganzen Sache ist, daß die Umsetzung extrem schwierig ist. Zum einen bräuchten wir einen absolut sicheren Beweis, daß diese Leistungen erbracht wurden (das geht nur über ein Video und/oder eine Memory Card), zum anderen steht dann immer noch nicht fest, ob nicht einer der Teilnehmer mittels eines Schummel-Moduls betrügt. Im Endeffekt ist das Ganze von der Abwicklung her viel zu aufwendig und zu teuer und es gibt immer Leute, die sich betrogen fühlen.

Chris Allan

Schickt Eure Briefe an:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Kennwort Leserbriefe
Roonstr. 21
90429 NÜRNBERG

E-MAIL:
nzone@computec.de

REV LIMIT

1. Was wurde aus Rev Limit?

N-ZONE Rev Limit wurde zwar als eines der ersten N64-Rennspiele angekündigt, ist aber bis zum heutigen Tag nicht erschienen. Nachdem das Spiel eigentlich völlig in der Versenkung verschwunden ist, hieß es kürzlich wieder, daß das Game nun doch erscheinen soll.

2. Wann bringt ihr einen Bericht zu Top Gear Overdrive?

N-ZONE Erste Bilder zu Top Gear Overdrive heben wir bereits vor einigen Monaten gebracht, einen ausführlichen Test des vielversprechenden Top Gear Rally-Nachfolgers gibt es möglicherweise schon bald.

3. Wie sieht es mit Änderungen bezüglich der deutschen Version von Turok 2 gegenüber der englischen aus? Stimmt es, daß sogar einige Waffen entschärft werden?

N-ZONE Grundsätzlich werden alle Waffen enthalten sein, wobei einige unappetitliche Details in der deutschen Version nicht zu sehen sein werden.

4. Gibt es schon einen definitiven Preis für die 4 MB-RAM-Cartridge?

N-ZONE Nintendo ließ verlauten, daß der unverbindliche Verkaufspreis der Speicher-Erweiterung bei DM 69,- liegen wird, was im Endeffekt auf einen sogenannten Street-Price von unter DM 60,- hinauslaufen wird. Das Memory Expansion Pak wird Anfang Dezember zeitgleich mit Turok 2 erscheinen.

5. Warum kostet Zelda: Ocarina Of Time mehr als Turok 2?

N-ZONE Spielepreise lassen sich nicht immer durch die Modulgröße bestimmen, manchmal muß man auch den Entwicklungsaufwand dahinter berücksichtigen. An Zelda arbeiteten beispielsweise mehr als hundert Leute über drei Jahre lang, während Turok 2 mit einem wesentlich kleineren Team in einer deutlich kürzeren Zeit entstanden ist. Damit Nintendo seine Kosten wieder einspielt, muß zwangsläufig ein höherer Preis angesetzt werden. Davon abgesehen: Zelda

wäre sogar einen deutlich höheren Preis wert, wenn man die Komplexität und den Umfang des Spiels berücksichtigt.

Stephan Prinz, Wien

GIMMICKS!

1. Eure Zeitschrift ist die beste Nintendo-Zeitschrift, die ich kenne! Ich finde auch euer Preis-Leistungs-Verhältnis in Ordnung und bin für die Gimmicks. Allerdings könntet ihr für eine geringfügige Preiserhöhung sowohl die zusätzlichen Seiten als auch die Gimmicks bringen.

N-ZONE Wir wir bereits mehrmals betont haben, werden wir den Preis der N-Zone unter keinen Umständen erhöhen (sofern nicht höhere Druckkosten anfallen). Eine Preiserhöhung auf DM 4,90 würde wohl deutliche Verkaufseinbußen nach sich ziehen, was wiederum bedeuten würde, daß eine höhere Seitenzahl aufgrund geringerer Vertriebserlöse nicht möglich wäre. Daher ist es das beste, alles so zu lassen, wie es ist, und den Seitenumfang bei besonderen Anlässen zu erhöhen (wie auch in dieser Ausgabe geschehen). Davon abgesehen: 84 Seiten für DM 3,90 ist wohl ein konkurrenzlos günstiges Angebot (im Bereich Computer- und Videospiele-Magazine).

2. Ich persönlich finde nicht, daß die Yoshis und Diddies verschwinden sollten!

N-ZONE Danke für diese Stellungnahme, wir hatten auch gar nicht vor, die sogenannten Freisteller verschwinden zu lassen.

Unbekannt, Unbekannt

TUROK 2

1. Euer Magazin ist echt super, leider habe ich dennoch Kritik anzubringen. Warum hat Turok 2 nur 92% bekommen (es ist nach euren Angaben ein tolles Spiel). Diddy Kong Racing hat ebenfalls 92% bekommen, wobei es ja nur einen guten 4 Spieler-Modus bietet! Wieviel bekommt dann Zelda: Ocarina Of Time? Etwa 100%?

N-ZONE Die Wertungen lassen sich nicht so einfach vergleichen, man muß immer das entsprechende Genre berücksichtigen und danach die Wertungen festlegen. Daß Diddy Kong Racing nur einen guten 4 Spieler-Modus hat, würden die weltweit etwa 3 Millionen Käufer wohl heftigst bestreiten. Diddy Kong Racing ist ein ganz fantastisches Fun-Racing-Game, das wochenlang unterhält, nicht umsonst war es monatelang an der Spitze der Leser- und Verkaufscharts. Zum Thema Turok 2 bleibt festzuhalten, daß es mit einer Gesamtwertung von 92% das bislang beste 3D-Action-Game auf dem Nintendo 64 ist, nicht mehr und nicht weniger. Was nun die Wertung von Zelda mit diesen beiden Titeln zu tun hat, ist mir nicht ganz klar. Es ist weder ein Rennspiel noch ein Action-Game und daher ist ein Wertungsvergleich nicht angebracht.

Marcel Lanzke, 47198 Duisburg-Homberg

TUROK 2 II

1. Ihr habt Turok 2 schon getestet und meint, es kommt erst im Dezember. Warum konntet ihr es jetzt schon testen?

N-ZONE Wenn wir mit dem Test immer warten müßten, bis die Spiele im Laden erhältlich sind, könnten wir die N-Zone gleich begraben, schließlich soll dieses Magazin bei der Kaufentscheidung helfen. Deshalb bekommen wir von den Herstellerfirmen immer sogenannte Testmuster, die sich auf Vorab-Modulen befinden. Anhand dieser meist komplett fertiggestellten Versionen machen wir dann unseren Test. Zu bedenken gilt es noch, daß zwischen der Fertigstellung eines Spiels und der tatsächlichen Veröffentlichung noch einmal vier bis sechs Wochen liegen, in denen das Spiel von Nintendo überprüft und produziert wird.

2. Ich habe gelesen, daß man seine Spiele an eine Zeitschrift schicken kann, wenn man irgendwo nicht mehr weiterkommt. Die Leute von der Zeitschrift spielen das Spiel dann weiter.

N-ZONE Ein derartiger Service ist leider nicht finanzierbar. Pro Spielstunde müßten mindestens DM 30,- veranschlagt werden, ich denke, da sind unsere Cheats und Komplettlösungen deutlich preiswerter.

Benny Maier, 82282 Wenigmünchen

N-ZONE ZEUGNIS

Ihr bestimmt, wie das Magazin in Zukunft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

1. Wie alt bist du? _____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsole willst du kaufen? Worüber soll N-Zone berichten?

	Habe ich:	Will ich kaufen:	Berichte erwünscht!
Nintendo 64	❑	❑	❑
SNES	❑	❑	❑
Game Boy	❑	❑	❑

3. Wie gefällt Dir die aktuelle Titelseite (Zelda)?
Schulnote: _____

4. Sollen wir folgende Rubriken aus dem Heft nehmen?
SNES-News ❑ Ja ❑ Nein
Game Boy-News ❑ Ja ❑ Nein

5. Welche Note bekommt die aktuelle N-Zone-Ausgabe? (1 = sehr gut, 6 = ungenügend)
Schulnote: _____

6. Wieviele Ausgaben von N-Zone besitzt du bereits (inklusive vorliegender)?
Ich besitze _____Ausgaben.

7. Besitzt du einen Computer mit Internet-Zugang?
❑ Ja ❑ Nein

8. Welche Spiele hast du in den letzten zwei Monaten gekauft, welche willst du kaufen?
Gekauft in den letzten 2 Monaten:_____
_____
Will ich demnächst kaufen:_____
_____

9. Welche Schulnote erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genau soviel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	mehr	genau soviel	weniger
News (S.6-9)	___	❑	❑	❑
Mario Party (S. 10-11)	___	❑	❑	❑
NHL Breakaway 99 (S. 12)	___	❑	❑	❑
Gewinspiel (S. 14)	___	❑	❑	❑
Zelda (S. 24-30)	___	❑	❑	❑
V-Rally (S. 32-34)	___	❑	❑	❑
WipEout 64(S. 36-38)	___	❑	❑	❑
Body Harvest (S. 48-49)	___	❑	❑	❑
NBA Live 99 (S. 50-51)	___	❑	❑	❑
NBA Jam 99(S. 52-53)	___	❑	❑	❑
Smash Tennis(S. 56)	___	❑	❑	❑
Leserbriefe (S. 60-61)	___	❑	❑	❑
Cheats&Codes (S. 63)	___	❑	❑	❑
Zelda-Poster (S. 39-42)	___	❑	❑	❑
Gex 64-Lösung (S. 64-72)	___	❑	❑	❑
Body Harvest-Lösung (S. 74-76)	___	❑	❑	❑
Lesertips (S. 80)	___	❑	❑	❑

10. Welche Eigenschaften treffen auf N-Zone zu?

	sehr	ziemlich	weniger
fachkundig	❑	❑	❑
kritisch	❑	❑	❑
informativ	❑	❑	❑
aktuell	❑	❑	❑
übersichtlich	❑	❑	❑
optisch ansprechend	❑	❑	❑

11. Seit wann liest du N-Zone? (aktuelle Ausgabe = 12/98)
Ausgabe: _____/9_____

12. Wirst du die nächste Ausgabe von N-Zone kaufen?
_____

13. Was hat dir allgemein an N-Zone gefallen?_____
_____

14. Was hat dir an N-Zone weniger gefallen?_____
_____

15. Lesercharts: Welche fünf Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du mußt sie bereits mehrmals gespielt haben!
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

16. Most Wanted: Welche fünf noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele wünschst du dir am meisten?
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Name, Vorname _____ Telefonnummer _____
Straße_____ Wohnort_____

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
COMPUTEC MEDIA AG • N-ZONE • Kennwort Zeugnis 12 • Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg

Unter allen Einsendern verlosen wir ein Spiel nach Wahl. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Angaben und Adresse werden gemäß des Datenschutzes getrennt voneinander archiviert.

liebt Euch

BOROS

VIVA

Die Geheimnisse der Spiele

CHEATS & CODES

Wie hat mein geschätzter Vorgänger doch seinerzeit so schön geschrieben? „Wahrscheinlich werde ich es noch bereuen..." Gemeint war die Bekanntgabe seiner eMail-Anschrift in der N-Zone 7/98, um somit an noch aktuellere Cheats & Codes zu kommen, die ihr, unsere geschätzten Leser, vielleicht auf Lager habt. Ich werde dieser Tradition mal folgen und bitte euch hiermit um brandaktuelle Tips aller Art. Schreibt mir einfach unter momarzinkowski@computec.de, falls ihr nützliche Kniffe wißt. Sonstige Mails sind mir natürlich auch willkommen, können aber aufgrund fehlender Zeit nicht beantwortet werden.

Euer Marco Marzinkowski

WCW/NWO Revenge (D)

Ähnlich wie bei WWF Warzone müssen die zusätzlichen Möglichkeiten bei WCW/NWO Revenge schwer erarbeitet werden.

Zusätzliche Charaktere:

- Gewinnt alle neun amerikanischen Schwergewichts-Wettbewerbe, um mit Curt Henning spielen zu können.
- Gewinnt den Gürtel im Cruiserweight, um mit einem geheimen Spieler der Flocks kämpfen zu können.
- Gewinnt die Tag Team-Gürtel, um Meng und den Barbaren anwählen zu können.
- Gewinnt den Schwergewichtsgürtel der Welt, um Zugriff auf Rowdy Roddy Piper zu bekommen.
- Gewinnt den Fernsehtitel für den Wrestler Kanyon.

Neue Spielmodi:

- Mit dem Gewinn des Gürtels im Cruiserweight erschließt sich euch der Wettbewerb um den Fernsehtitel.
- Wenn ihr im amerikanischen Wettbewerb den Gürtel im Schwergewicht erreicht habt, könnt ihr um den weltweiten Titel im Schwergewicht kämpfen.

GEX 64: Enter the Gecko (US)

Als Ergänzung zu unserer Komplettlösung hier noch ein paar kleine Cheats. Die Kombinationen sind als Paßwort einzugeben.

Alle Fernbedienungen und 99 Leben:
M758FQRW3J58FQRW4

Für die Öffnung des ersten Tors:
DPXMDGVXCVLCG5WFL

Für die Öffnung des zweiten Tors:
C2G57FLRDQJV7FBTCN

G.A.S.P. (US)

Wer sich dieses Beat 'em Up (das in den USA Deadly Arts heißt) schon gegönnt hat, kann sicherlich mit den folgenden Tips etwas anfangen.

Alternative Outfits:
Bevor ihr euren Spieler auswählt, haltet die L-Taste gedrückt und drückt auf dem digitalen Steuerkreuz nach links oder rechts. Die rotierenden Charakterbilder werden ihre Farbe ändern, falls ihr alles richtig gemacht habt. Haltet dann bei der Auswahl des Charakters die L-Taste weiterhin gedrückt.

Als Gourki spielen:
Um als dieser Zwischengegner die Kämpfe angehen zu können, müßt ihr im Titelbildschirm Oben, Oben, Unten, Unten, Links, Rechts, Links, Rechts, B und A drücken.

Als Reiji:
Ihr wollt lieber den ultimativen Gegner übernehmen? Kein Problem, drückt hierzu im Titelbildschirm A, B, Rechts, Links, Rechts, Links, Unten, Unten, Oben und nochmals Oben.

NHL 99 (US)

Keine Sorge, wir wollen euch nicht aufs Glatteis führen, sondern nur ein paar Cheats für NHL 99 anbieten.

Zusätzliche Mannschaften:
Gebt hierzu **FREEEA** als Paßwort ein. Nun werden die Teams Blades und EA Storm anwählbar. Wenn diese Mannschaften gegeneinander spielen, müßt ihr mit permanenten Kampfeinlagen rechnen.

Große Spieler:
Gebt hier **BIGBIG** als Paßwort ein.

Große Köpfe:
Hierzu als Paßwort **BRAINY** eingeben.

Schnelleres Spiel:
Gebt hierzu **Speedy** als Paßwort ein.

Endsequenz:
Hierzu als Paßwort **Victory** eingeben.

Teil 2

GEX 64 - ENTER THE GECKO

Willkommen zum letzten Teil unserer Lösung zu Gex 64: Enter the Gecko. Wir werden euch diesen Monat durch die letzten Levels und zur finalen Konfrontation mit Rez führen.

Level 6: Gecques Cousteau

Um diesen versteckten Level zu finden, müßt ihr zum Bogen über dem Pfad zwischen der ersten und zweiten Sektion der Karte gehen. Dort könnt ihr nur die Wand hochklettern und die Spitze des Bogens erreichen. Über eine Plattform könnt ihr dann das Dach der ersten Sektion erreichen, wo ihr den versteckten Level findet.

Mission 1: Durch drei Bögen schwimmen

Im Prinzip handelt es sich um eine leichte Mission, in der ihr keine größeren Schwierigkeiten haben solltet. Die drei Bögen sind alle in der ersten Sektion, daher müßt ihr einfach nur zum äußeren Teil dieses Gebietes schwimmen. Geht nach links zur ersten Wand. Bevor ihr dort angekommen seid, erreicht ihr die Seite des ersten Bogens. Schwimmt durch und begebt euch dann weiter zur Wand. Folgt der Wand nach rechts, vorbei am Hai und dem Boot und ihr erreicht den zweiten Bogen. Folgt weiterhin der Wand, bis ihr das gesunkene Schiff erreicht. Auf der gegenüberliegenden Seite befindet sich ein enger Bogen, mit dem ihr den Fernseher aktivieren könnt, um so an die Fernbedienung zu kommen. Den Fernseher findet ihr, indem ihr zum gesunkenen Schiff zurückgeht. Er befindet sich in der Mitte der flachen, sandigen Sektion.

Mission 2: Findet das Ende der Höhle

Geht zu Beginn des Abschnitts nach links und findet die Wand in dieser Sektion. Folgt ihr nach rechts, bis ihr den Hai sehen könnt. Erledigt den Hai und schwimmt dann zum Tunnel, den er bewacht hat. Eurer Pfad ist durch einen Zaun blockiert, ihr müßt also einen Weg finden, um ihn zu öffnen. Schwimmt zum gesunkenen Fischerboot, wo in der Nähe ein Schildkröten-Taxi auf euch wartet. Wenn ihr über das Taxi schwimmt, verschwindet der Zaun und ihr werdet zur nächsten Sektion auf der gegenüberliegenden Seite gebracht. Begebt euch dort wieder zur gegenüberliegenden Seite und benutzt eine weitere Schildkröte, um durch die dritte Höhle zu schwimmen. Am Ende dieser Höhle findet ihr einen weiteren Tunnel, aber diesmal braucht ihr keine Schildkröte, um durchzukommen. Den Fernseher findet ihr, wenn ihr die Tunnels auf der gegenüberliegenden Seite des Levels erforscht.

Mission 3: Erreicht die Spitze der Titanic

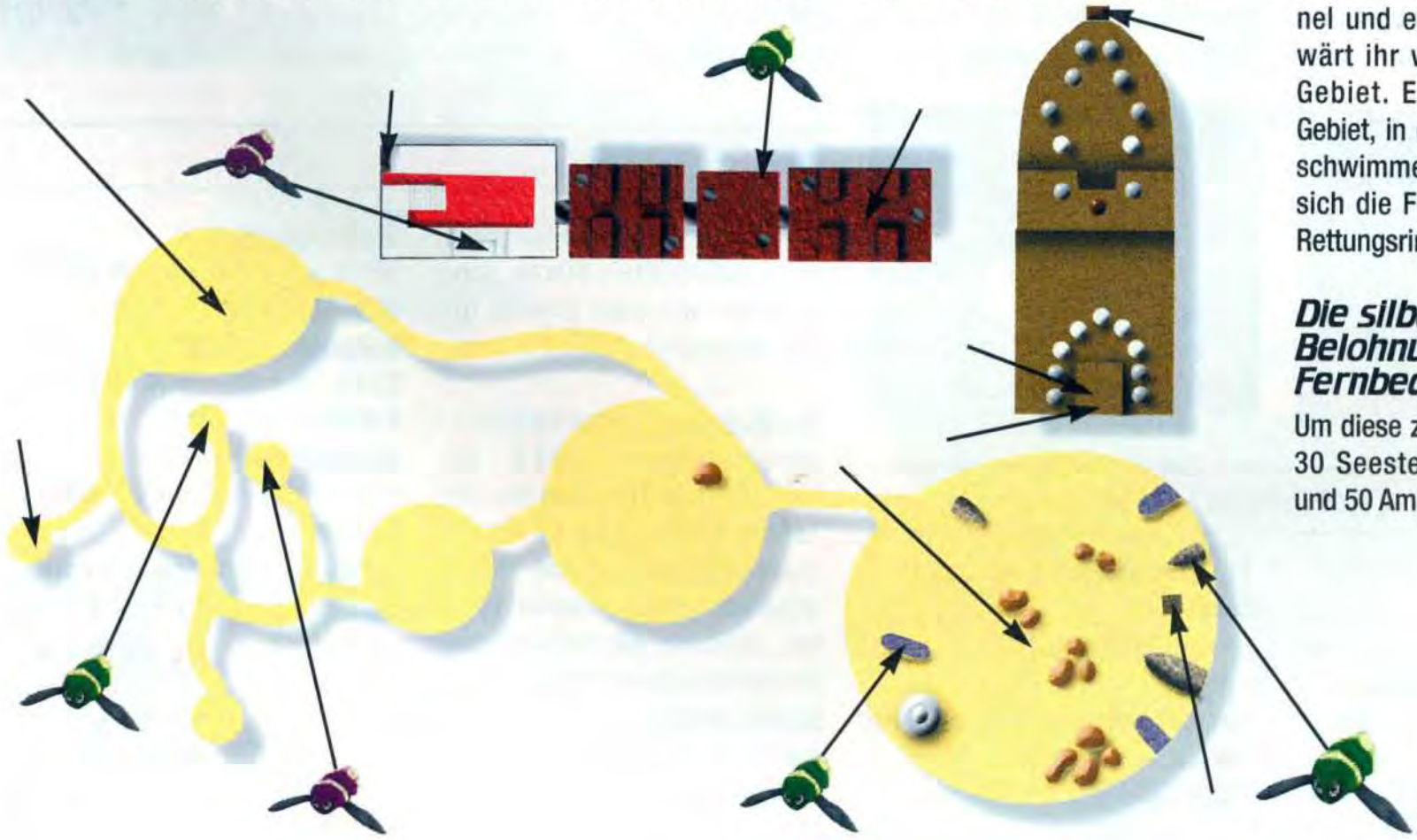
Schwimmt in der ersten Sektion zur Spitze des Startabschnitts und durchbrecht die Oberfläche, wo sich ein riesiger Eisberg im Zentrum befindet. Schwimmt um ihn herum, um einen Tunnel zu erreichen, der euch zur Titanic führt. Drückt im ersten Raum den großen Schalter auf der hinteren Wand, um alle weiteren Schalter zu aktivieren, welche es euch ermöglichen, die Titanic zu durchqueren. Sobald sie aktiviert sind, müßt ihr den ersten Schalter finden und mit einem Schwanzschlag berühren, um so die erste Tür zu öffnen. Auf der gegenüberliegenden Seite müßt ihr mit dem Schwanz vor den Schalter in der Nähe der Tür, durch die ihr den Raum betreten habt, schlagen, damit sie sich schließt. Öffnet nun die nächste Türe mit dem Schalter auf der gegenüberliegenden Seite. Wiederholt diesen Vorgang und irgendwann erreicht ihr einen Speiseraum. Vor euch befinden sich Treppen, die ihr hochlaufen müßt, und geht dann nach links. Springt über das Loch und folgt dem Geländer. Springt am Ende in die Stromschnelle und geht durch die Tür. Nun befindet ihr euch am oberen Deck der Titanic, wo ihr mit dem Schwanz vor die Luftschächte schlagen müßt. Springt in den oberen Schacht, um in den nächsten Abschnitt zu kommen. Geht dann vorsichtig zur Kamera in der Nähe des Masts und begebt euch per Schwanzschlag nach oben. Geht dort nach links und trefft dabei per Schwanzschlag alle Luftschächte – die Fernbedienung befindet sich an der Spitze.

Die silberne Bonus-Fernbedienung

Um an die silberne Bonus-Fernbedienung zu kommen, müßt ihr zu den Tunneln im entlegensten Sektor gehen – dort habt ihr auch Mission 2 erfolgreich beendet. In der Nähe des Tunnels befindet sich ein weiterer Tunnel, der dezent rot glänzt. Folgt dem Tunnel und es scheint bald so, als wärt ihr wieder im vorherigen Gebiet. Es ist aber ein neues Gebiet, in dem ihr zur Oberfläche schwimmen müßt. Dort befindet sich die Fernbedienung, die von Rettungsringen umgeben ist.

Die silberne Belohnungs-Fernbedienung

Um diese zu bekommen, müßt ihr 30 Seesterne, 40 Schatzkisten und 50 Amulette einsammeln.



Level 7: Fine Tooning

Mission 1: Klettert auf den Baum

Rennt zu Beginn an den zwei Blumen mit dem Hammer vorbei und geht dann den engen Pfad an der linken Seite herunter. Rennt dann die kleine, rechte Steigung hoch, bevor ihr das Wasser erreicht. Schlagt zweimal vor die Glocke an der Spitze, um den ABC-Block zu bewegen. Benutzt ihn, um an die Belohnungen heranzukommen. Stellt euch vor die Glocke und dreht euch nach rechts. Ihr seht vor euch ein großes Loch, über das ihr springen müßt. Sobald ihr auf der gegenüberliegenden Seite seid, müßt ihr per Schwanzschlag vor die Dominosteine schlagen, damit ihr durch den großen Heckenbogen kommt. Rennt zum Boden der rollenden Felsen auf der linken Seite. Erledigt an der Spitze die Biene und springt zur ersten mobilen Plattform. Benutzt diese, um zur gegenüberliegenden Seite zu kommen. Dort müßt ihr über die sich schnell auflösenden Plattformen springen, um die gegenüberliegende Seite zu erreichen. Macht euch bei einem Sturz keine Sorgen, denn wenn ihr die drei Glocken am Boden schlagt, führt euch eine besteigbare Wand zum Anfang der Sektion. Schlagt im nächsten Abschnitt per Schwanz vor die Continue-Kiste und benutzt die zwei ABC-Kisten, um die lange, enge Sektion zu erreichen. Wenn die ABC-Plattform am Ende verschwindet, müßt ihr zur Glocke springen, damit links drei weitere Boxen erscheinen. Mit diesen könnt ihr den Fluß überqueren – wartet nicht auf dem gemusterten Rechteck am Ende. Sobald ihr die Glocke zum Läuten gebracht habt, laßt euch fallen und benutzt die drei neuen, sich auflösenden ABC-Kisten, um die gegenüberliegende Seite zu erreichen. Schlagt dort vor die Glocken, damit sich ein Treppengeländer bildet, wo ihr den ersten Träger hochspringen müßt. Rennt zum gegenüberliegenden Ende des Trägers und rennt dann – wenn sich die gegenüberliegende Seite hoch in der Luft befindet – wieder zurück und springt zum nächsten. Wiederholt diesen Vorgang, damit ihr irgendwann die Spitze erreicht. Kreuzt die zwei kleinen Plattformen und springt über die drei sich drehenden ABC-Blöcke links. Schlagt auf der gegenüberliegenden Seite vor den Glockenschalter und betretet die Tür an der Spitze der ABC-Blöcke. Erledigt in der nächsten Sektion den Jäger und benutzt den Baumstamm, um zum nächsten Abschnitt hochzuspringen, wo ihr eine weitere Biene erledigen müßt. Arbeitet euch durch den Sektor und springt am Ende auf den Baumstamm. Dort müßt ihr zum rollenden Baumstamm hochspringen und ihn als Brücke benutzen, um die gegenüberliegende Seite zu erreichen. Erledigt auf der gegenüberliegenden Seite den Jäger und rennt dann durch den engen, hohlen Baumstamm. Danach müßt ihr nur noch die Baumstämme und die Blätter benutzen, um die Spitze des Baumes zu erreichen, wo ihr den Preis einstreichen könnt.

Mission 2: Stürmt das Schloß

Beginnt diese Mission genauso wie die erste. Wenn ihr diesmal die Spitze der Trägersektion erreicht, müßt ihr mit dem Schwanz vor das Holzschild in der Ecke schlagen, auf dem ein Boot eingezeichnet ist. Danach müßt ihr in die Röhre springen, die sich daneben befindet. Ihr seid nun in der Nähe des Bootes. Laßt euch ins Wasser fallen und fahrt mit dem Boot zum Schloß. Sobald ihr am unteren Ende des Schlosses angekommen seit, springt hoch zur Plattform über euch und schlagt mit dem Schwanz vor die Glocke, damit sich die Zugbrücke senkt. Ihr könnt dann das Schloß betreten und müßt per Schwanzschlag vor den Fernseher mit dem Glühwürmchen schlagen. Geht dann zur Rakete in der Mitte und zündet sie mit einem weiteren Schwanzschlag. Danach müßt ihr nur noch zur Seite springen und euch zur zweiten Fernbedienung bringen lassen.

Die silberne Bonus-Fernbedienung

Um diese zu bekommen, müßt ihr um die Seite des Schlosses laufen und dort springen, wo der Turm herausragt. Danach könnt ihr zur Hinterseite des Schlosses laufen, wo die Fernbedienung schon auf euch wartet.

Die silberne Belohnungs-Fernbedienung

Um an die Bonus-Fernbedienung zu kommen, müßt ihr in jedem Level eine bestimme Anzahl von Gegenständen aufnehmen. Hier sind es 30 Karotten, 40 Dosen und 50 Sprengsätze.

Level 8: The Umpire Strikes Out

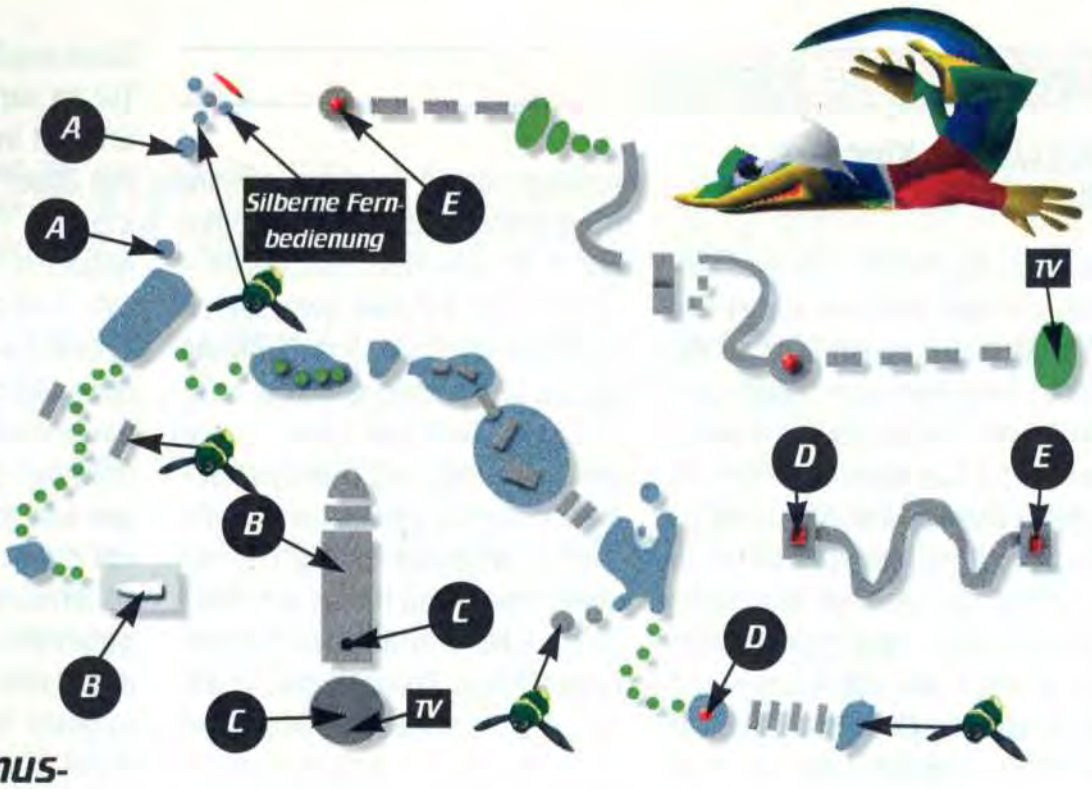
Mission 1: Benutzt die Rakete

Springt gleich zu Beginn der Stufe in das große Loch auf der linken Seite, wo sich einige Lufttanks befinden. Sammelt sie ein, wenn euer Sauerstoff zur Neige geht. Springt dann die Rampen hoch und auf die rotierenden Plattformen, um die gegenüberliegende Seite zu erreichen. Berührt dabei nicht den Strahl in der Mitte. Springt auf der gegenüberliegenden Seite in die Tankstelle und füllt dort eure Lufttanks auf. Hütet euch dabei vor den bösen Rochen, die euch Luft absaugen können. Sobald ihr alles aufgeladen habt, rennt die Rampe hoch, die von dieser Sektion wegführt, und springt über die sich drehende Plattformen zur gegenüberliegenden Seite. Wieder mal solltet ihr den Strahl in der Mitte nicht berühren. Wenn die Luft knapp wird, könnt ihr auf den seitlichen Plattformen „nachtanken". Auf der gegenüberliegenden Seite solltet ihr euch wieder mit Frischluft versorgen und dann die nächsten zwei Plattformen benutzen, um das Raumschiff zu erreichen. Benutzt die seitliche Plattform, um nach oben zu gelangen, und stellt euch dann auf die grüne Plattform auf der Vorderseite. Das Schiff wird dann abheben und ihr landet in der nächsten Sektion. Rennt nach der Landung nach vorne und springt über die Laserschüsse und in das große Loch am Ende. Ihr müßt dann einen Außerirdischen und einen Roboter besiegen, bevor ihr euch die Fernbedienung an der hinteren Wand krallen könnt.

Mission 2: Enter The Battle Dome

Um die zweite Mission zu beenden, müßt ihr am Start in die entgegengesetzte Richtung und dann auf die Rampe am Ende der Plattform laufen. Ihr müßt dann warten, bis sich die Plattformen in die richtige Position gedreht haben, damit ihr sie überqueren könnt. Rennt auf der gegenüberliegenden Seite zum Ende der Plattform, wo ihr eine Tankstelle findet. Auf dem Weg dorthin solltet ihr per Schwanzschlag die Schlangen erledigen. Springt dann die verschiedenen Plattform-Stufen herunter, die zum Ende der Sektion führen, und springt in die Tankstelle am Ende. Sobald ihr euren Vorrat aufgefüllt habt, springt auf den Turm und klettert hoch. Wartet, bis der Trooper vorbei ist, und klettert dann die zentralen, roten Sektionen hoch. Erledigt an der Spitze des Turm die Spinne und füllt dann wieder eure Luft auf. Ihr müßt dann durch den sich schlän-

gelnden Pfad laufen und dabei über die Energie-Barrieren springen. Am Ende kommt ein weiter Turm, den ihr besteigen müßt. Springt den Turm hoch und klettert zur Spitze, wo ihr schnell die Tankstelle betreten müßt. Folgt dem Pfad und erledigt das Alien mit dem Lichtschwert. Springt dann über die zwei sich drehenden Plattformen zum Continue-Fernseher. Springt die zwei grünen Plattformen herunter und dann hinüber zum lila Lift, der euch zu einem weiteren, verwinkelten Pfad hinunterbringt. Folgt dem Pfad und arbeitet euch zur Spitze der Plattformen hoch. Springt dann rüber zu den zwei rotierenden Plattformen und klettert auf einen weiteren Turm. Erledigt die Spinne an der Spitze des Turms und frischt eure Luft auf. Ist euer Vorrat erneuert, springt auf die rotierende Plattform und dann hoch in die Luft, bevor sie sich in eine vertikale Position dreht. So könnt ihr es vermeiden, von den Seiten zu fallen. Füllt auf der gegenüberliegenden Seite zum letzten Mal eure Luft auf und erledigt dann den Roboter und das Alien mit einer Serie von Schwanzschlägen. Sobald sie zerstört sind, könnt ihr die zweite rote Fernbedienung einstreichen.



Die silberne Bonus-Fernbedienung

Um diese zu bekommen, müßt ihr der Route folgen, mit der ihr die erste Mission beendet habt. Springt bei der ersten Tankstelle zur Plattform mit dem roten Radioturm. Zerstört es per Schwanzschlag und ein außerirdisches Raumschiff erscheint, auf welches ihr springen müßt. Es wird euch zu einer niedrigen Plattform bringen, wo ihr eine grüne Gesundheitsfliege und die silberne Fernbedienung findet. Sobald ihr sie habt, springt in das runde Wandportal, damit ihr zum Beginn des Levels gebracht werdet.

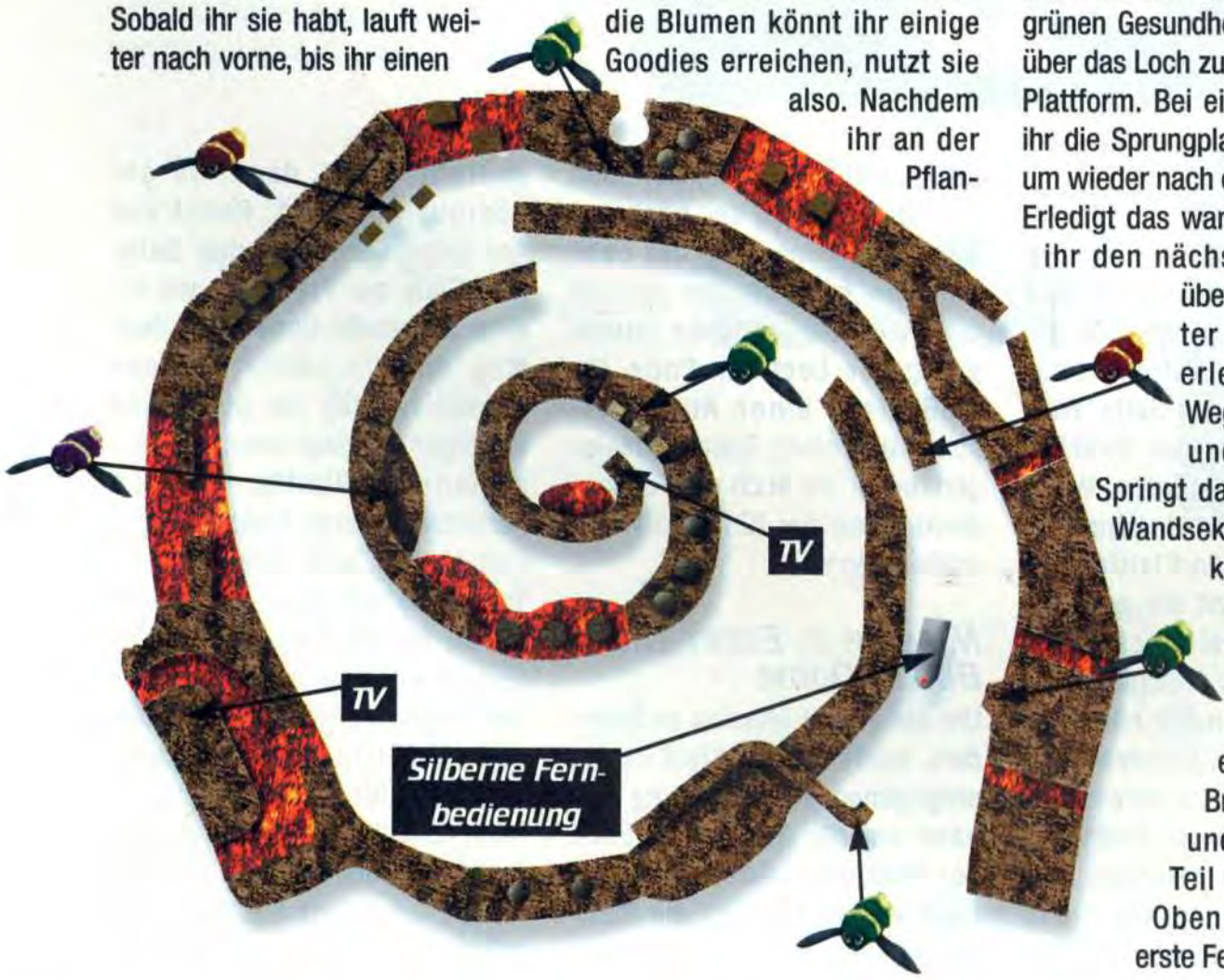
Die silberne Belohnungs-Fernbedienung

Um diese zu bekommen, müßt ihr in jedem Level eine bestimme Anzahl an Gegenständen aufnehmen, in diesem Fall 30 Raketen, 40 Phaser und 50 Roboter.

Level 9: Pangaea 90210

Mission 1: Stürmt die Lavainsel

Im Vergleich zum letzten Level ist diese Stage recht gradlinig. Ihr solltet also keine größeren Probleme haben. Springt gleich zu Beginn zum ersten Lavastrom und sammelt die grüne Gesundheitsfliege auf der linken Seite ein. Sobald ihr sie habt, lauft weiter nach vorne, bis ihr einen weiteren Lavastrom erreicht. Erledigt dort das wandelnde Ei und die Pflanze und geht dann weiter nach vorne. Auf der gegenüberliegenden Seite des zweiten Lavastroms erreicht ihr eine Pflanze, mit der ihr höher springen könnt. Übt also ein wenig, bevor ihr euren Marsch fortsetzt. Durch die Blumen könnt ihr einige Goodies erreichen, nutzt sie also. Nachdem ihr an der Pflanze vorbei seid, müßt ihr ein weiteres wandelndes Ei erledigen und dann mittels der zwei mobilen Plattformen über die Lava springen. Auf der gegenüberliegenden Seite befindet sich eine Säule, auf die ihr springen müßt. Danach bricht sie ein, aber dafür entsteht direkt daneben eine zweite. Springt auf die neue Säule und dann auf den hohen Pfad mit der grünen Gesundheitsfliege. Springt über das Loch zur nächsten hohen Plattform. Bei einem Sturz könnt ihr die Sprungplattform benutzen, um wieder nach oben zu kommen. Erledigt das wandelnde Ei, bevor ihr den nächsten Lavastrom überquert. Folgt weiter dem Pfad und erledigt auf dem Weg den Dinosaurier und die Pflanze. Springt dann in die weiße Wandsektion auf der linken Seite am Ende des Pfads. Dort könnt ihr in die nächste Sektion klettern, wo ihr einfach nur die Brücke überqueren und zum erhöhten Teil springen müßt. Oben findet ihr die erste Fernbedienung.



Mission 2: Erklimmt den Vulkan

Um die zweite Fernbedienung zu bekommen, müßt ihr der selben Route wie bei der ersten folgen, aber diesmal den Satz Plattformen hochspringen, die aus der Seite des großen Lavawasserfalls herausragen. Oben angelangt, müßt ihr nach links gehen, wo ihr eine weitere, besteigbare, weiße Wandsektion findet, die sich in zwei Richtungen verzweigt. Klettert hoch und nach rechts und folgt der Wand, bis ihr euch sicher auf eine Plattform fallen lassen könnt. Wenn ihr wieder festen Boden unter den Füßen habt, müßt ihr dem Pfad folgen und die Libelle erledigen. Hütet euch dabei vor ihrer Flamme. Wenn ihr die kurvige Felsbrücke erreicht, springt ihr zu einer weiteren grauen Wandsektion, um dort ein Extraleben abzustauben. Am Ende der Brücke kommt eine Serie von Pfeilern, über die ihr springen müßt. Seid hier sehr vorsichtig, denn wenn ihr hier stürzt, kommt ihr in ernsthafte Schwierigkeiten. Rennt auf der gegenüberliegenden Seite schnell durch die fallenden Felsen und springt auf die linken Plattformen hoch. Dann müßt ihr über die erhöhten und niedrigen Plattformen springen und die

Knochen auf der gegenüberliegenden Seite durchbrechen. Springt zum nächsten Satz Plattformen und tötet den großen Dinosaurier auf der Spitze. Danach müßt ihn nur noch einigen weiteren Felsen ausweichen und dann die Knochen am Ende durchbrechen.

Die silberne Bonus-Fernbedienung

Diese findet ihr, indem ihr die linke Route an der weißen, zweigeteilten, besteigbaren Wand wählt und dem Pfad folgt, bis ihr die Stelle mit den fallenden Felsbrocken erreicht. Verlaßt diesen Vorsprung, um auf einer geheimen Plattform zu landen, wo der Preis schon auf euch wartet.

Die silberne Belohnungs-Fernbedienung

Um an die Belohnungs-Fernbedienung zu kommen, müßt ihr in jedem Level eine bestimmte Anzahl an Gegenständen einsammeln. Hier sind es 30 Trommelstöcke, 40 Schädel und 50 Brontosaurier.

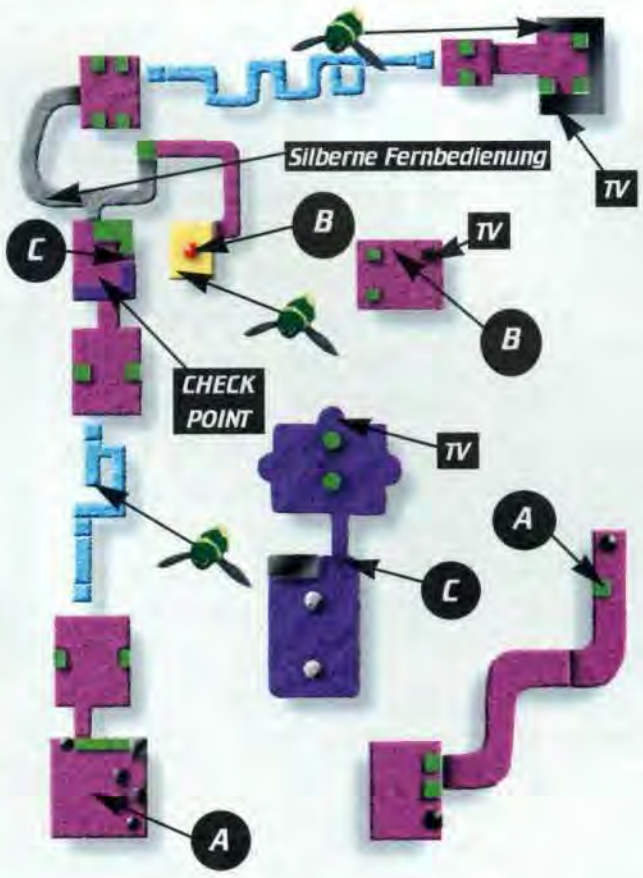
Level 10: Honey I Shrunk The Gecko

Mission 1: Lauft zum Turm

Springt gleich zu Beginn in die Energie-Station und geht dann hinüber zu den grünen Sprungbrettern, wo ihr euch nach oben katapultieren lassen müßt, um so die obere Tür zu erreichen. Folgt dem Verlauf des Korridors und erledigt den Käfer, bevor ihr euch zum zweiten Mal aufladet und dann auf die grüne Liftplattform springen müßt. Ladet euch im nächsten Raum wieder auf und rennt zur Abschußrampe. Springt dort zu einer elektrischen Brücke hoch, die euch weiterbringt. Überquert dann die drei kleinen Plattformen und erledigt die Käfer auf der gegenüberliegenden Seite mit einem Schwanzschlag. Springt die zwei Plattformen hoch, die sich gerade senken, und dann in die gelben, besteigbaren Rechtecke in der Wand. Begebt euch zur Energiestation auf der Decke und laßt euch dann auf die Plattform mit der Energiebrücke fallen. Überquert die Brücke und geht durch die Tür. Überquert im nächsten Raum die Daten-Pipeline und betretet den Raum auf der gegenüberliegenden Seite. Ladet euch im nächsten Raum auf und lauft zur Abschußrampe in der Ecke. Dort werdet ihr in die Luft geschleudert und klebt dann an den gelben Fliesen fest. Von dort aus könnt ihr zu einer Plattform mit einer weiteren Energie-Station klettern. Nachdem ihr aufgeladen seid, springt ihr zu den gegenüberliegenden Fliesen und klettert zu zwei weiteren Plattformen herum. Auf der gegenüberliegenden Seite ist eine weitere Energiebrücke, mit der ihr zur nächsten Sektion auf der rechten Seite kommt. Hier angekommen, müßt ihr den linken Pfad entlanggehen und die Abschußrampen benutzen, um in den nächsten Raum gefeuert zu werden. Im nächsten Raum müßt ihr wieder nur eine Daten-Pipeline überqueren, ihr könnt dort allerdings auch die Energiestation benutzen, um euch aufzuladen. Hier befindet sich auch eine Liftplattform, auf der sich zahlreiche Boni befinden. Im letzten Raum müßt ihr euch wieder nur aufladen und dann die Abschußrampe benutzen, um zur Spitze des Raums zu kommen, wo ihr mit der ersten Fernbedienung belohnt werdet.

Mission 2: Findet den IO-Turm

Folgt zu Beginn der zweiten Mission dem selben Pfad, der euch zur ersten Fernbedienung gebracht hat. Nachdem ihr die erste Daten-Pipeline überquert und den nächsten Raum betreten habt, ladet euch wieder auf und benutzt dann die Abschußrampe, um die kleinen, gelben Rechtecke zu erreichen. Laßt euch auf die zweite Ladestation fallen und folgt dem nächsten Satz gelber Rechtecke. Laßt euch diesmal jedoch zwischen die beiden Plattformen fallen, damit ihr die Tür darunter betreten könnt. Springt im nächsten Raum auf die lila Plattform, die sich auf der selben Wand befindet wie die Tür, durch



ihr den Raum betreten habt. Springt dann auf die rotierende Scheibe. Während die Scheibe sich durch den Raum dreht, müßt ihr den Zentralschalter per Schwanzschlag treffen, um auf die andere Seite zu kommen. Hier könnt ihr die gelben Fliesen in der Wand hochklettern. Wiederholt oben diesen Vorgang, um zur anderen Seite zurück- und durch die Tür an der Spitze zu kommen. Benutzt im nächsten Raum mal wieder die rotierenden Plattformen, um den Raum auf der gegenüberliegenden Seite zu erreichen. Nachdem ihr den IO-Turm erreicht habt, müßt ihr zu den zwei sich senkenden Plattformen laufen und sie dazu benutzen, um zur Plattform über euch zu springen. Ihr könnt dann die rotierenden Plattformen benutzen, um die Spitze des Orts zu erreichen, wo die zweite Fernbedienung wartet.

Mission 3: Stürmt die A.C.T.-Treppen

Fangt den Level wie gehabt an, überquert also die Daten-Pipeline und begebt euch in den nächsten Raum. Laßt euch diesmal nicht zwischen die beiden Plattformen fallen wie in der ersten Mission. Macht zwar so weiter wie in der ersten Mission, aber geht diesmal nach rechts, wenn ihr die Energiestation mit den zwei untätigen Robotern erreicht habt. Springt am Ende des rechten Tunnels auf die Liftplattform, die euch nach oben zum nächsten Abschnitt bringt. Ihr befindet euch jetzt auf einer dünnen Plattform mit zahlreichen Kletterstäben auf der rechten Seite. Springt auf diese Stäbe und kriecht über die Decke, bis ihr ein Loch im Dach seht, welches auf der einen Seite rot ausgeleuchtet ist. Klettert hier rein und laßt euch fallen, wenn es sicher ist. Im nächsten Raum müßt ihr die Plattformen in der richtigen Reihenfolge anordnen, um zur Spitze des Raums zu kommen. Ladet euch auf und springt auf die Liftplattform. Stellt dann die zwei Liftplattformen so auf, daß Sie eine Treppe zur nächsten Stufe bilden. Sobald die beiden Plattformen in der richtigen Position sind, laßt ihr euch für eine Energieaufladung fallen, bevor ihr das neue Geländer benutzt. Springt auf das Faß und geht dann die zwei Liftplattformen hoch zum nächsten Level, wo ihr schnell auf einen dritten Lift springen müßt, der euch zu einer weiteren Energiestation führt. Ladet euch dort wieder auf und springt auf eine vierte Liftplattform. Überquert dort die Energiebrücke und kassiert euren Preis.

Die silberne Bonus-Fernbedienung

Die silberne Fernbedienung findet ihr, indem ihr den selben Weg einschlagt wie bei der ersten und dritten Fernbedienung. Geht dann nach links, wie bei der ersten Fernbedienung. Springt diesmal jedoch auf die Abschußrampe und zieht den Joystick sofort nach hinten. Wenn ihr diese Aktion richtig ausgeführt habt, fliegt ihr auf eine besteigbare Wand hinter euch. Dort angelangt, geht ihr daran zurück, bis ihr euch sicher auf eine versteckte Plattform hinunterfallen lassen könnt, wo ihr die silberne Fernbedienung und einige Goodies finden könnt.

Die silberne Belohnungs-Fernbedienung

Um die Belohnungs-Fernbedienung zu bekommen, müßt ihr 30 Batterien, 40 LEDs und 50 Atome finden.

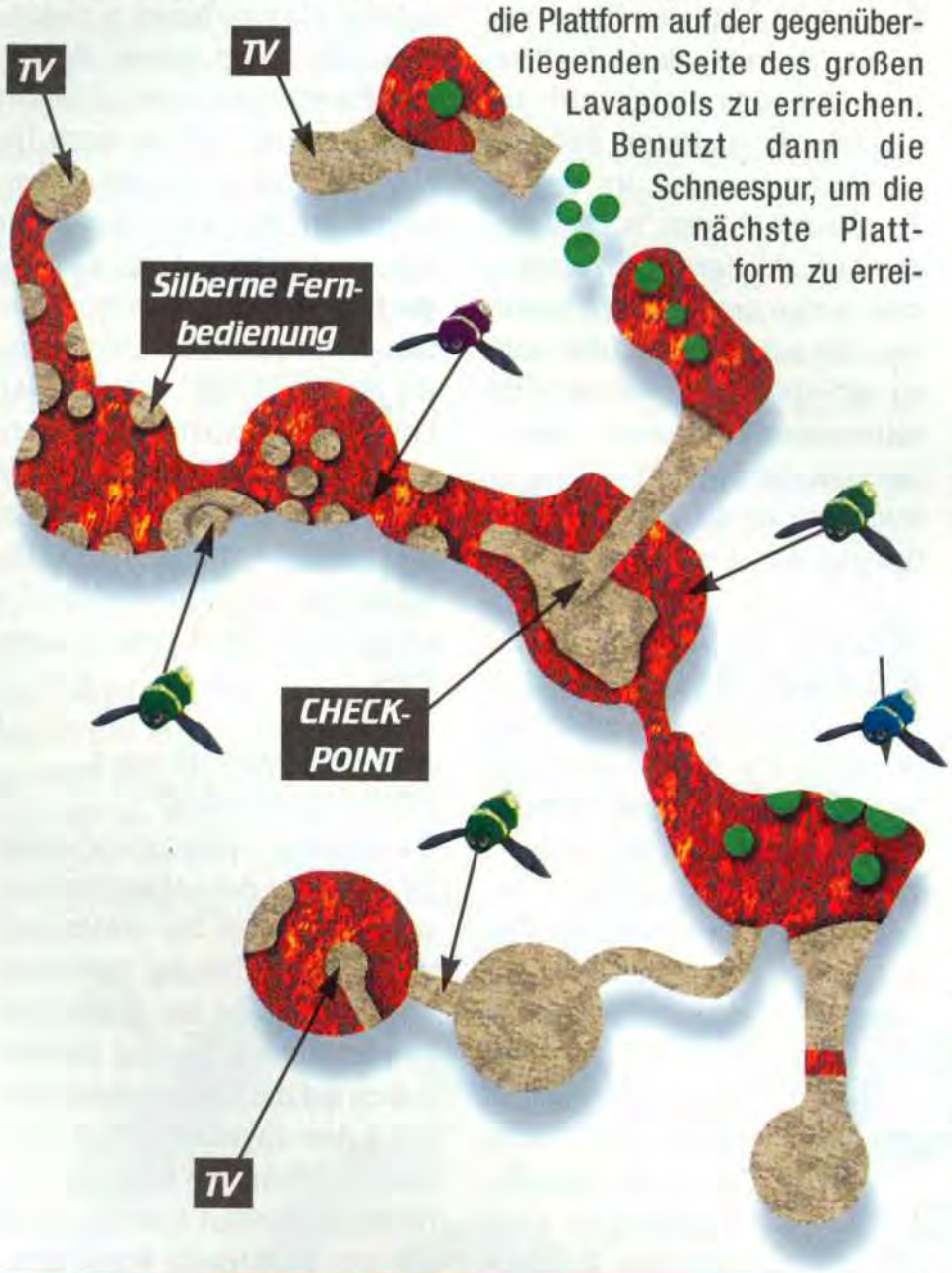
Level 11: The Old Cave

Mission 1: Achtet auf die fallende Lava

Erledigt zunächst die Libelle und springt dann über den Lavastrom. Auf der gegenüberliegenden Seite müßt ihr mit einer Echse fertig werden. Seid vorsichtig, denn ihre Schwänze werden zu einem separaten Feind, sobald ihr sie angreift. Benutzt die Sprungblume im nächsten Raum, um auf die Plattform auf der gegenüberliegenden Seite der Lava zu kommen. Springt dann auf die Schneespur an der Wand und folgt der nächsten Plattform. Springt von hier auf die zweite Sprungblume und über die Lava zur Plattform mit der kleinen Höhle, der Feuerstelle und dem wandelnden Ei. Erledigt das Ei und folgt dem engen Pfad am Fossil-Dinosaurier vorbei. Benutzt die Schneespur, um auf die nächste Plattform zu kommen, und hütet euch dabei vor der tropfenden Lava. Folgt im nächsten Abschnitt den ganzen Weg lang bis hin zur Außenseite der Höhle der Schneespur. Irgendwann stoßt ihr auf einen Vorsprung, der zur ersten Fernbedienung führt.

Mission 2: Weicht dem Rauch aus

Benutzt wie in der ersten Mission die großen Sprungpflanzen, um die Plattform auf der gegenüberliegenden Seite des großen Lavapools zu erreichen. Benutzt dann die Schneespur, um die nächste Plattform zu erreichen. Springt diesmal jedoch von der zweiten Sprungpflanze in Richtung der Plattform, von der ihr gekommen seid. Dort findet ihr eine zweite Schneespur, die ihr besteigen könnt. Ihr erreicht dann eine Plattform, auf der ein Pterodactyl seine Kreise zieht. Erledigt ihn mit einer schnellen Serie von Schwanzschlägen und springt dann zur nächsten Insel, wo ihr die zwei Blumen benutzen könnt, um den Checkpoint-Fernseher zu erreichen. Sobald ihr den Fernseher aktiviert habt, laßt ihr euch auf den Boden fallen und durchquert die Höhle unter der Felsbrücke. Springt in dem Moment an der Plattform mit den Flammen vorbei, in dem sie erlöschen, und springt dann von Vorsprung zu Vorsprung herunter, bis ihr den Boden erreicht. Springt dann von Insel zu Insel, bis ihr auf eine Echse und einen Pterodactyl trefft. Erledigt die Gegner und springt auf die Plattform, die von Dampf angetrieben wird. Benutzt sie dann, um die nächste Plattform zu erreichen. Wiederholt diesen Vorgang, bis ihr eine Reihe von kleinen Plattformen erreicht, die sich auf der linken Seite befinden. Folgt diesen Plattformen und betretet am Ende die Höhle. Hier müßt ihr warten, bis das Feuer erlischt, bevor ihr von Insel zu Insel springen könnt, an deren Ende euch die Fernbedienung erwartet.



Mission 3: Springt die Blumen hoch

Die dritte Mission könnt ihr komplettieren, indem ihr euch zunächst wieder zum Continue-Fernseher begebt – genau wie in der vorherigen Mission. Rennt vom Fernseher aus die Felsbrücke entlang bis zum Abschnitt mit den vielen Postern. Auf der Wand seht ihr eine Schneespur. Springt darauf und folgt ihrem Lauf zur nächsten Plattform. Hier müßt ihr euch um einen weiteren Pterodactyl kümmern, bevor ihr euch mittels der Sprungpflanzen auf die nächste Plattform begeben könnt. Bei der nächsten Sprungpflanze müßt ihr einen gewaltigen Sprung über das riesige Loch ansetzen, um den nächsten Satz Blumen zu erreichen. Benutzt diese, um die Spitze der Höhle zu erreichen, wo eine Echse und ein weiterer Pterodactyl warten. Benutzt dann die letzte Blume in der Mitte der Lava, um den oberen Vorsprung zu erreichen, der zur dritten Fernbedienung führt.

Die silberne Bonus-Fernbedienung

Die silberne Fernbedienung befindet sich in unmittelbarer Nähe der zweiten Fernbedienung. Nachdem euch die drei Dampfdüsen zum Höhleneingang gebracht haben, der zur Fernbedienung führt, seht nach rechts. Dort seht ihr die Fernbedienung auf einer Plattform außerhalb des Bildschirms. Um sie zu erreichen, müßt ihr einen Schwanzschlag oder einen Tritt aus dem Lauf heraus anwenden, da sie sonst außerhalb der Reichweite bleibt.

Die silberne Belohnungs-Fernbedienung

Um die Belohnungs-Fernbedienung zu bekommen, müßt ihr in jedem Level eine bestimmte Anzahl von Gegenständen aufnehmen. Hier sind es 30 Trommelstäbe, 40 Schädel und 50 Brontosaurier.

Gexzilla vs MechaRez

Bei diesem Endgegner handelt es sich um eine Szene, die an einen der klassischen Monsterfilme erinnert. Ihr müßt durch eine Stadt laufen und dabei gegen dieses extrem brutale Monster kämpfen. Es ist allerdings nicht so leicht, wie es sich anhört. Ihr werdet nämlich von mehreren Hubschraubern und Panzern unter Beschuß genommen, die ihr mit schnellen Schwanzschlägen erledigen müßt, bevor sie einen Treffer landen. MechaRez ist effektiv sehr langsam, ihr könnt also in Ruhe durch die Stadt laufen und auf die perfekte Gelegenheit warten, um den ersten Treffer zu landen. Wenn man euch trifft, gibt es zahlreiche grüne Fliegen, die eure Energie auffrischen können. Ihr findet sie normalerweise auf den kleineren Gebäuden. Vermeidet jedoch einen größeren Ausbruch, denn ihr braucht die Gebäude, um den Boß zu besiegen. Weicht den Angriffen von MechaRez aus, bis er auf die Spitze eines Gebäudes springt. Bevor er seinen Schallangriff einsetzen kann, müßt ihr mit dem Schwanz vor das Gebäude schlagen, damit das Gebäude einstürzt und MechaRez unsanft landet. Wiederholt diesen Vorgang und der Sieg wird bald euch gehören. Wenn ihr nicht lange genug warten könnt, setzt wiederholt Schwanzschläge von hinten ein, nachdem MechaRez euch angegriffen hat – diese Methode ist allerdings überaus riskant.

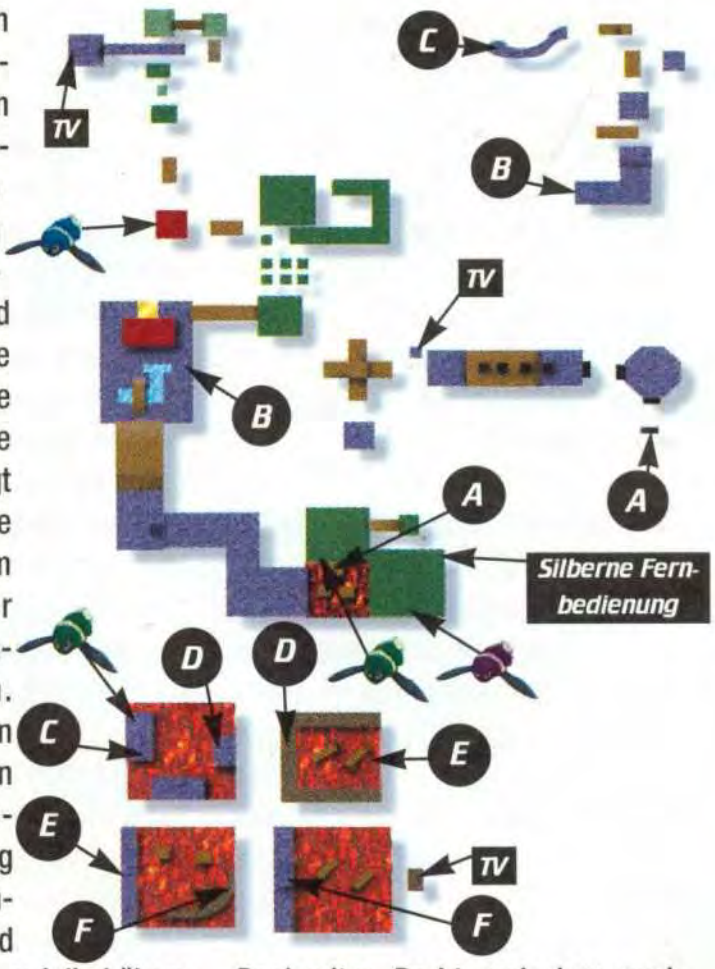
Level 12: Samurai Night Fever

Mission 1: Passiert den großen Kreisel

ORennt gleich zu Beginn über die Holzbrücke mit den Pfosten auf beiden Seiten. Benutzt dann das Yin Yang-Symbol auf dem Boden, damit ihr auf die nächste Etage gefeuert werdet. Rennt dann nach vorne, um ein offenes Gebiet zu erreichen. Benutzt die zwei mobilen Plattformen, um zur Spitze des nächsten Dachs zu kommen, und schlagt dort mit eurem Schwanz vor den Gong. Springt dann auf den Block, um an das Extraleben auf dem Dach zu kommen. Danach benutzt ihr die besteigbare Wand, springt auf sie und folgt ihrem Verlauf. Weicht dabei den Stacheln aus. Rennt auf dem nächsten Dach über die linke Holzbrücke und schlagt an deren Ende mit dem Schwanz vor den Gong. Geht dann den selben Weg zurück und betretet die neu geöffnete Tür. Auf der gegenüberliegenden Seite befindet sich eine Reihe von Yin Yang-Rampen. Benutzt diese, um die Plattform mit dem feuerspeienden Kopf zu erreichen. Nun müßt ihr nur die Yin Yang-Rampen auf der Spitze der Pfeiler benutzen, um zum offenen Gebiet im erhöhten Bereich der gegenüberliegenden Seite zu kommen. Springt dort auf den Kreisel und laßt euch so lange drehen, bis ihr sicher auf die linke Plattform springen könnt. Schlagt dort mit dem Schwanz vor den Gong und springt die Rampe hoch, sobald sie erscheint. Stellt euch dann auf das Rechteck mit der helleren Farbe und laßt euch fallen, um zum zweiten Gong zu kommen. Schlagt mit dem Schwanz vor den Gong und rennt die zweite Rampe hoch. Nun könnt ihr auf den großen Kreisel springen, der euch zur Fernbedienung bringt.

Mission 2: Betretet die schwankenden Plattformen

Geht gleich zu Beginn zur linken Seite des Gebäudes vor euch. Auf der Rückseite findet ihr eine besteigbare Wand, die euch zum nächsten Level hinunterführt. Wenn ihr den Boden erreicht habt, läutet den Gong und geht zurück zur Wand und nach oben. Oben angelangt, müßt ihr um das Gebäude herumgehen, um die neu geöffneten Türen zu erreichen. Überquert die Brücke und benutzt die erhöhte Plattform, um die nächste Dachspitze zu erreichen. Springt nun auf die tiefste rotierende Plattform und dann hinüber zur zweiten rotierenden Plattform. Begebt euch dann auf die Plattform an der gegenüberliegenden Ausdehnung der zweiten rotierenden Plattform und springt dann zurück auf die höhere Ebene der ersten rotierenden Plattform. Nun könnt ihr hinauf zur hohen Dachspitze springen und ihrem Verlauf folgen. Weicht den beweglichen Klingen aus und springt dann zur schnell rotierenden Plattform, sobald sie sich euch nähert. Springt von der schwankenden Plattform zur nächsten Dachspitze. Dreht euch dann nach rechts und springt auf die nächste rotierende Plattform. Auf der gegenüberliegenden Seite müßt eine weitere mobile Plattform überqueren, um die zweite mobile Plattform zu erreichen, die euch dann zur gegenüberliegenden Dachspitze bringt. Springt durch die beweglichen Klingen und dreht



CYBER SPACE
INTERACT
• Multimedia Products • Game Products (für Nintendo, Sega, PlayStation, GameBoy & Amiga) • PC Accessories • Internet
64 BIT POWER

SV 380 V3 RACING WHEEL 64
Auf der Rennbahn live dabei
• Analoge Lenkreaktion • Lenkempfindlichkeit stufenlos einstellbar
• Lenkwinkel bis 300° einstellbar • Lenksäule in Höhe und Neigung verstellbar • Digitale Fußpedale für Gas und Bremse
• Acht Feuertasten und digitales Steuerkreuz • Tisch- oder Aufsitzbedienung • Kein zwingender Einsatz der Fußpedale
unverbindl. Preisempf. DM 139,99

SV 393 A TREMOR PAK PLUS
Vibrationseinheit mit eingebautem Schacht für Speicherkarten
• Echte Erschütterungen garantieren ultimative Realitätsnähe
• Intensität der Erschütterungen in zwei Stufen regelbar (mit Stromsparmodus)
• Vorhandene Speicherkarten können weiterverwendet werden
• 1Mb Speicherkarte im Set enthalten
unverbindl. Preisempf. DM 39,99

SV 923 GAMEBOY TRAVEL PACK
Bequeme Transport-Gürteltasche für den Nintendo® GameBoy™
• Zusätzliche Taschen bieten ausreichend Platz für Zubehör und Software • Spritzwasserfestes, gepolstertes Material schützt die elektronischen Komponenten sicher vor Regen, Staub und Stößen
unverbindl. Preisempf. DM 29,99

SV 384 ULTRARACER 64
Handliches Mini-Lenkrad für N64
• Analoges Mini-Lenkrad • Trigger für Gas und Bremse
• Schaumstoff-Ring im Lenkrad für mehr Komfort
• Vier digitale Richtungstasten • Zehn Feuertasten
• Tastenumbelegungsfunktion • LED Status Indikator
• Memory Card Slot
unverbindl. Preisempf. DM 59,99

Überzeugen Sie sich von unserem umfangreichen Angebot und bestellen Sie noch heute unseren kostenlosen Farbprospekt.
Eingetragene Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers.

INTERACT
Vertrieb nur über den Fachhandel
Interact Europe · Kreuzberg 2 · D - 27404 Weertzen
Tel. (0 42 87) 12 51-13 · Fax (0 42 87) 12 51-44
www.interact-europe.de

euch auf der gegenüberliegenden Seite nach rechts. Überquert die nächste rotierende Plattform und erledigt den Flammenwerfer auf der gegenüberliegenden Seite. Überquert dann die Steinbrücke und weicht dabei den Klingen und Stacheln aus. Schlagt vor den Gong und eine Rampe wird sich senken, die euch Zugang zur zweiten Fernbedienung gewährt.

Mission 3: Klettert auf den hohen Tempel

Rennt die rechte Rampe hoch und benutzt die Yin Yang-Rampe, um die nächste Dachspitze zu erreichen. Überquert die schwankende Plattform von links nach rechts und rennt durch die erste mobile Klinge. Um die nächste rotierende Plattform zu erreichen, muß euer Sprung perfekt sein. Im Prinzip müßt ihr in dem Moment springen, in dem die Plattform sich nähert und die Klinge vorbeigeschwungen ist. Springt über die nächste rotierende Plattform und dann zur nächsten Wandsektion. Rennt die Spitze der Wand entlang durch die beiden Klingen und erledigt den Ninja am Ende. Springt auf den Lift und laßt euch zum nächsten Gebiet bringen. Benutzt den Tritt aus dem Lauf, um zur rechten Plattform zu kommen, und springt dann zurück zur Plattform mit der Rüstung. Benutzt die goldenen Kletterfliesen und folgt ihrem Verlauf bis hin zur nächsten Ebene. Rennt dort die Brücke hoch, aber dreht euch an deren Spitze nach rechts. Benutzt dann die rotierenden Plattformen, um die gegenüberliegende Seite zu erreichen. Wenn ihr die Wand erreicht, springt auf die Kletterfliesen und folgt ihrem Verlauf über das Dach bis hin zum nächsten Level. Springt über die drei mobilen Plattformen und dreht euch um, wenn ihr die dritte erreicht habt. Springt zur Rampe über euch hoch, wenn ihr darunter entlanggeht. Folgt ihrem Verlauf zur nächsten Ebene, wo ihr dann auf die erhöhte Plattform springen müßt. Dann müßt ihr über die rotierenden Plattformen die gegenüberliegende Seite erreichen. Springt dort auf die Liftplattform, welche euch zum Dach und dem Fernseher führt.

Die silberne Bonus-Fernbedienung

Um sie zu bekommen, müßt ihr der selben Route folgen wie bei der Lösung der ersten Mission. Wenn ihr die zwei beweglichen Plattformen über der Lava passiert und die Dachspitze erreicht, müßt ihr in die Wand an der Ecke in der Nähe der beiden Vasen springen und nach unten sehen, wo ihr eine besteigbare Wand erspäht. Laßt euch am Rand fallen und bleibt dabei dicht an der Wand, so daß ihr euch an der Wand festhalten könnt. Folgt ihrem Verlauf, um ein Geheimgebiet zu erreichen. Sammelt die silberne Fernbedienung ein und springt dann in den Teleporter, um wieder an der Spitze zu erscheinen.

Die silberne Belohnungs-Fernbedienung

Um sie zu bekommen, müßt ihr 30 Nadelboxen, 40 Yin Yang-Symbole und 50 Puppenmasken einsammeln.

Level 13: Pain In The Asteroids

Mission 1: Findet den gebogenen Asteroiden

Geht zum Schalter an der Seite und schlagt mit dem Schwanz davor, um eine Brücke zur nächsten Sektion zu bilden. Lauft die Trittplattformen hoch und springt im nächsten Abschnitt in dem Moment zur Brücke, in dem sie sich senkt. Springt dann auf die fallenden Plattformen. Lauft um die Gasse und geht dann die zweite Passage hinunter in Richtung der Röhre in der Mitte. Es handelt sich hierbei um einen Lift, der euch zum nächsten Level bringt. Arbeitet euch die kleinen Plattformen hinunter und erledigt am Boden die Roboterpistole. Ihr müßt dann per Schwanzschlag den Schalter treffen, damit sich die nächste Brücke formt. Vorsicht bei der Überquerung der Brücke, denn ihr müßt an Flammenwerfern und sich auflösenden Plattformen vorbei. Auf der nächsten Plattform befindet sich ein weiterer Schalter, der mal wieder eine Brücke bildet, die ihr überqueren müßt. Erledigt die Roboterpistole auf der gegenüberliegenden Seite, bevor ihr mit dem Schalter eine weitere Brücke bilden könnt. Die letzte Brücke unterscheidet sich immens von der letzten, denn es handelt sich um eine Reihe von steigenden Plattformen. Ihr müßt demzufolge hochspringen. Auf dieser Plattform ist ein Gebiet, auf welchem ihr entlangklettern könnt, wenn ihr darüber tretet. Klettert an der Seite herunter und in den Asteroiden hinein. Ihr seht nun am Ende eine Liftplattform, auf die ihr springen müßt, um zur nächsten Luftstation zu kommen. Benutzt die fallenden lila Plattformen, um das nächste Gebiet zu erreichen, von wo aus ihr euch zur ersten Fernbedienung bringen lassen könnt.

Mission 2: Klettert in die Warpröhre

Um die zweite Mission zu komplettieren, müßt ihr wieder zum ersten Lift in der Zentralröhre. Schlagt diesmal allerdings den ersten Weg zum Zentrum ein. Diesmal könnt ihr ganz nach oben, zur Spitze des Turms, klettern. Springt dort auf die Liftplattform in der Mitte, um zu einem neuen Gebiet mit einer Luftstation gebracht zu werden. Springt auf den rechten Lift, der euch zur nächsten Sektion bringt. Rennt hier die Plattformen entlang und weicht den Energiestrahlen aus. Am Ende kommt ein offenes Gebiet mit einer weiteren Luftstation. Klettert zur Spitze des Turmes auf dieser Plattform und führt einen Tritt aus dem Lauf aus, um zur nächsten Plattform zu gelangen. Dann könnt ihr alle Goodies einsammeln und zum anliegenden Turm springen. Sobald ihr auf der Seite angelangt seid, klettert zur Spitze und springt zu den Plattformen, die sich auf die andere Seite bewegen. Springt dann von Plattform zu Plattform und weicht dabei den Flammen aus. Wenn ihr zur nächsten Plattform kommt, betretet die Luftstation und springt auf die erste Plattform, sobald sie sich euch nähert. Springt dann so lange die Plattformen hoch, bis ihr die obere erreicht. Nun müßt ihr nur noch den Moment abwarten, in dem die oberste Plattform an der Fernbedienung vorbeikommt.

Mission 3: Zerstört die fünf Energiekristallzellen

Geht zum ersten Lift in der Zentralröhre und lauft den zweiten Gang hinunter. Springt über den Eingang des Liftes und klettert zur Plattform an der Seite herum. Laßt euch dann auf die kleine Seitenplattform fallen und schlagt mit dem Schwanz vor den ersten Kristall. Geht dann zurück zum Lift und fahrt hinunter. Sobald ihr auf dem unteren Pfad seid, müßt ihr zur rechten Plattform springen und dort per Schwanz vor den zweiten Kristall schlagen. Springt nun auf die seitliche Liftplattform, um zur Spitze zurückzukommen. Klettert nun zur Spitze der Röhre, ähnlich wie in Mission 2, und nehmt den Lift zum oberen Abschnitt. Erledigt oben den Außerirdischen mit demLichtschwert und springt durch das Portal. Dort warten

POPCORN Xtra!

Alles über die dramatische BOYBAND-KRISE!

Heft 12/98 ab 4.12. im Handel!

zwei Energiekristalle auf euch. Nachdem ihr sie aufgenommen habt, springt zurück durch das Portal und frischt euren Luftvorrat auf. Springt von der Liftplattform, die sich am Rand in der Nähe der Luftstation befindet, und laßt euch zur nächsten Sektion bringen. Dreht euch nach links und springt auf einen weiteren Lift, der euch zum letzten Kristall bringt. Danach müßt ihr nur noch zurück zum Boden kommen und erneut die Luftstation betreten.

Level 14: No Weddings And A Funeral

Mission 1: Dringt in die Zentrale von Rez ein

Geht zur gegenüberliegenden Seite des ersten Raums und springt auf den Lautsprecher direkt vor euch. Sobald ihr dies gemacht habt, wird der zweite sich drehen und umgekehrt. Ihr müßt sie also zusammen anwenden, damit ihr die rechte Plattform erreichen könnt. Ihr seid nun in einem Raum mit drei Blöcken und einem Spiegel. Stellt euch den Spiegeln gegenüber und schlagt mit dem Schwanz vor eine der Kisten. Die Kiste, die ihr als nächstes treffen müßt, wird nun im Spiegel angezeigt. Ihr müßt nun einfach die drei Kisten in der richtigen Reihenfolge mit dem Schwanz treffen, um Zugang zum nächsten Raum zu bekommen. Geht dort zu den beiden Schaltern im Boden und trefft beide mit dem Schwanz. Nun wird sich die Plattform heben und ihr könnt zum nächsten Gebiet springen. Wartet oben, bis die erste Plattform erscheint, und springt darauf, um zur gegenüberliegenden Seite zu kommen. Sobald ihr sicher auf der gegenüberliegenden Seite seid, müßt ihr die Rampe hochrennen. Paßt dabei einen Moment ab, in dem der Ventilator stoppt, sonst müßt ihr wieder von vorne anfangen. Benutzt dann die Lautsprecher, um die linke Plattform zu erreichen. Den Roboter dort könnt ihr nicht mit einem gewöhnlichen Schwanzschlag töten, sondern ihr müßt das Ziel auf seinem Kopf anvisieren. Überquert danach das Laufband. Ihr müßt wieder auf eine Pause des Ventilators warten. Klettert auf der gegenüberliegenden Seite die Wand hoch und in das nächste Gebiet hinein. Dort müßt ihr einen weiteren Roboter ausschalten, seid also vorsichtig. Erledigt ihn und springt auf den Lift, der euch zur nächsten Etage bringt. Dort könnt ihr den nächsten Raum betreten. Es handelt sich um ein weiteres Gebiet mit Spiegeln, aber diesmal müßt ihr aus vier Rechtecken auswählen. Schlagt im nächsten Abschnitt schnell per Schwanz vor das Rad und benutzt dann den Lautsprecher, der sich bildet, um zur gegenüberliegenden Seite der Säure zu kommen. Sobald ihr dort seid, müßt ihr mit dem Schwanz vor die drei Schalter schlagen und euch zur nächsten Sektion bringen lassen, wo ihr mit einem Schwanzschlag ein weiteres Rad treffen müßt. Diesmal müßt ihr allerdings noch schneller sein. Nun springt auf die Wand auf der gegenüberliegenden Seite. Arbeitet euch voran und weicht dabei den Ventilatoren aus, wenn sie aktiv sind. Klettert dann die Wand am Ende des Abschnitts hoch. Springt über die Laufbänder und verlaßt den Ausgang am Ende. Im nächsten Raum müßt ihr zahlreiche Plattformen und Rollen überwinden, um zur gegenüberliegenden Seite zu kommen. Trefft per Schwanzschlag den Checkpoint-Fernseher und arbeitet euch dann über die Plattformen voran. Lauft weiter, wenn ihr auf den Rollen landet, und rennt in umgekehrtem Uhrzeigersinn auf die Plattformen. Wenn ihr die gegenüberliegende Seite erreicht habt, müßt ihr nur durch die Tür in den nächsten Raum gehen. Schlagt dort dreimal mit dem Schwanz vor den Würfel und benutzt dann die erhöhten Plattformen, um zur gegenüberliegenden Seite zu springen. Springt dort auf die beiden Laufbänder und dann zu einem dritten, welches ihr überqueren müßt, um einen Lift zu erreichen. Geht um die Plattform, bis ihr zwei Lautsprecher erreicht. Benutzt diese, um die gegenüberliegende Seite zu erreichen, wo ihr den nächsten Roboter erledigen müßt. Springt dann auf das Laufband, welches nach oben führt, und klettert zur nächsten Etage, wo ihr vorsichtig über die beiden Laufbänder springen müßt, die von der Wand wegführen. Es bietet sich wirklich an, über sie zu springen, um nicht herunterzufallen. Schlagt auf der gegenüberliegenden Seite mit dem Schwanz vor den Würfel, kurz bevor der Ventilator inaktiv wird, damit ihr zur gegenüberliegenden Seite kommen könnt. Schlagt per Schwanz vor jeden der vier Schalter am Lift, damit ihr nach oben kommt und dort auf die mobilen Plattformen springen könnt. Bevor die Plattform die Wand erreicht, müßt ihr auf das erste Laufband springen und dann auf das zweite. Springt von dort zur nächsten mobilen Plattform und fahrt solange mit, bis ihr zum Ausgang springen könnt. Lauft dann durch den letzten Raum und springt zur Plattform am Ende.

Die silberne Bonus-Fernbedienung

Ihr findet sie zwischen den dritten und den vierten Energie-Kristallen.

Die silberne Belohnungs-Fernbedienung

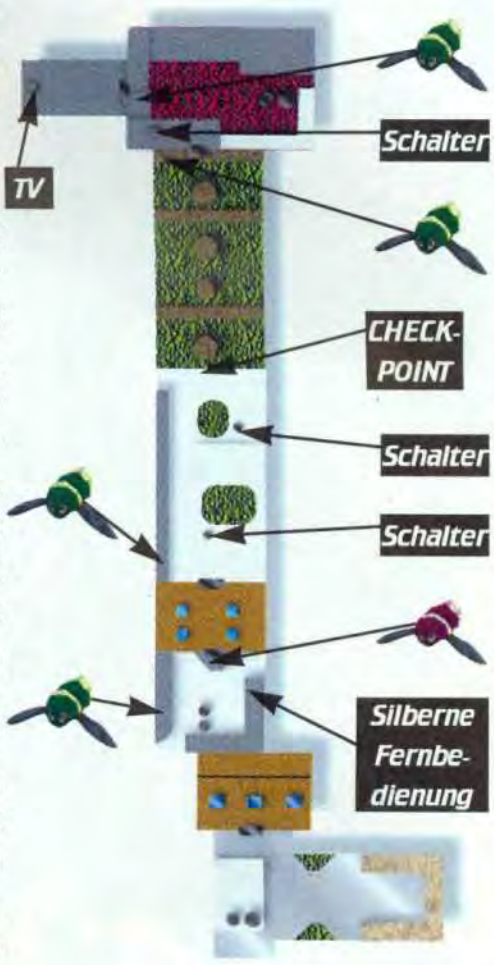
Ihr müßt 30 Raketen, 40 Phaser und 50 Roboter einsammeln.

Die silberne Bonus-Fernbedienung

Um sie zu bekommen, müßt ihr zum zweiten Raum mit den beiden Lautsprechern gehen. Wenn ihr die Stelle erreicht, an der ihr die Lautsprecher benutzen müßt, geht nicht nach links, sondern nach rechts, und der Preis gehört euch.

Die silberne Belohnungs-Fernbedienung

Um die Belohnungs-Fernbedienung zu bekommen, müßt ihr 30 Würfel, 40 Werkzeugboxen und 50 Drinks einsammeln.



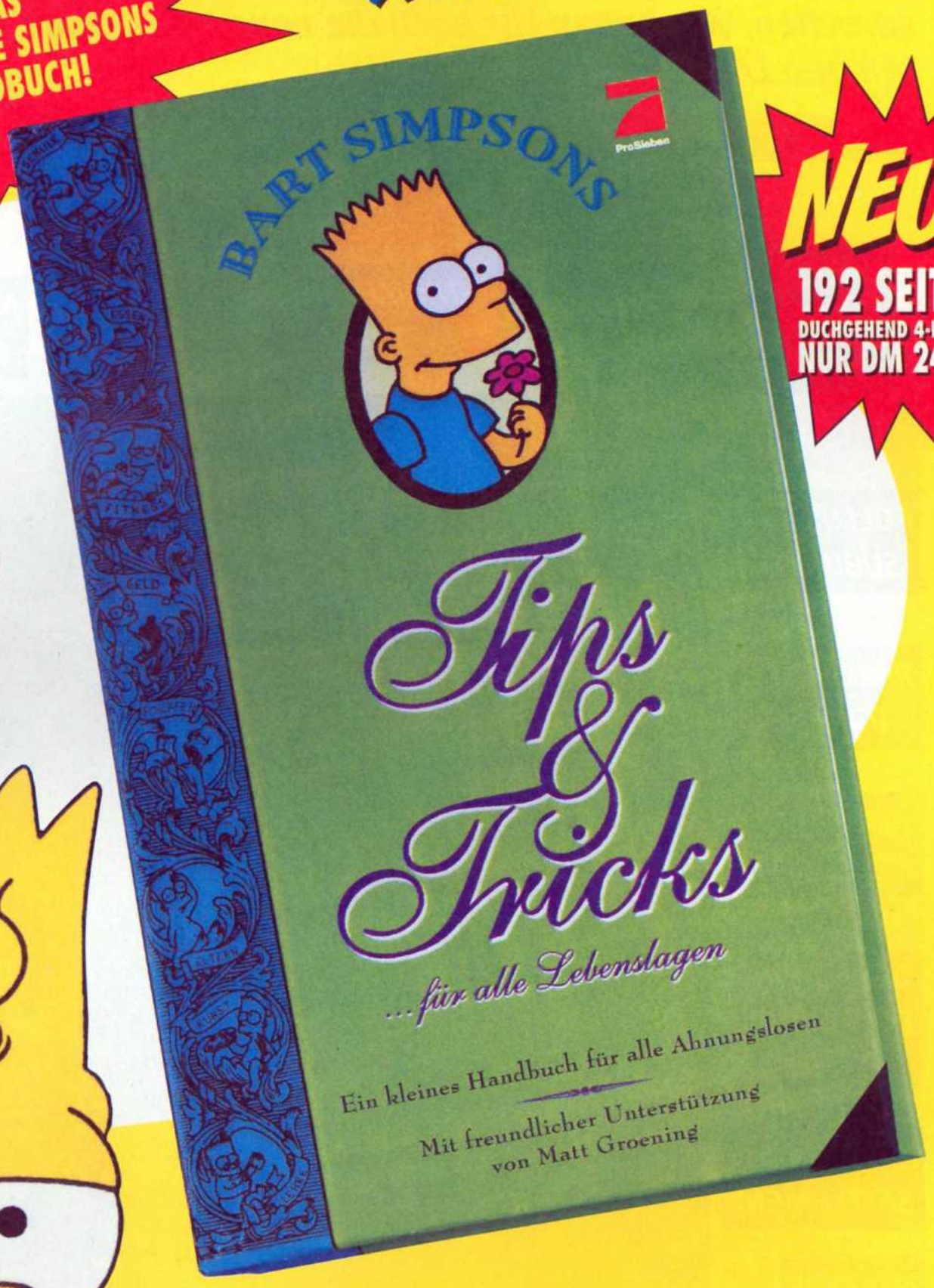
Kanal Z

Dies ist der letzte Kampf, bereitet euch also auf die ultimative Herausforderung vor. Springt zunächst zur Liftplattform und fahrt nach oben. Springt hier auf den engen Pfad und betretet das grüne Portal, welches euch zu Rez bringt. Er wird zunächst auf euch zustürmen. Springt ihm aus dem Weg und er wird in der Wand landen. Dies betäubt ihn für einen Moment und ihr könnt ihn mit dem Schwanz vor den mittleren Energiestrahl schlagen. Wiederholt diesen Vorgang dreimal, damit er seine zweite Angriffswelle vorbereitet. Zwischen seinen stürmischen Attacken wird er Raketen auf euch abfeuern, bleibt also in Bewegung. Er wird in dieser zweiten Phase auch größer. Springt auf seine Armflügel und rennt, wenn er seine Laser abfeuert. Danach taucht ein grüner Laserstrahl auf, in den ihr springen müßt. Wartet, bis Rez euch mit der Faust schlagen will. Bevor er es schafft, weicht per Sprung aus und er wird einen Schalter treffen. Dadurch stürzt ein Fernseher auf Rez. Wiederholt diesen Vorgang dreimal und ihr habt ihn besiegt. Bei jedem Treffer wird er schneller, ihr könnt daher nur in die grünen Strahlen in euer Nähe springen.

BARTS COOLE TIPS & TRICKS ... FÜR ALLE LEBENSLAGEN!

DAS ULTIMATIVE SIMPSONS HANDBUCH!

Probleme in der Schule? Noch Fragen zum Leben? Was Ihr schon immer über Sex wissen wolltet... Bart Simpson steht allen Hilfesuchenden bereitwillig mit Rat und Tat zur Seite. Dieses kleine Handbuch befreit wirklich jeden aus dem Tal der Ahnungslosigkeit!



NEU!
192 SEITEN
DUCHGEHEND 4-FARBIG
NUR DM 24,90

MATT GROENING

Ab sofort überall wo's Bücher gibt!

Dino VERLAG

BESTELLCOUPON:

Coupon ausfüllen, ausschneiden oder kopieren und einsenden an: Dino Leserservice, Postfach 1255, D-79420 Heitersheim

Anzahl	Titel
	Bart Simpson Tips & Tricks für alle Lebenslagen

Geburtsdatum

Vorname/Name

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

(bei Minderjährigen Unterschrift des Erzeihungsberechtigten)

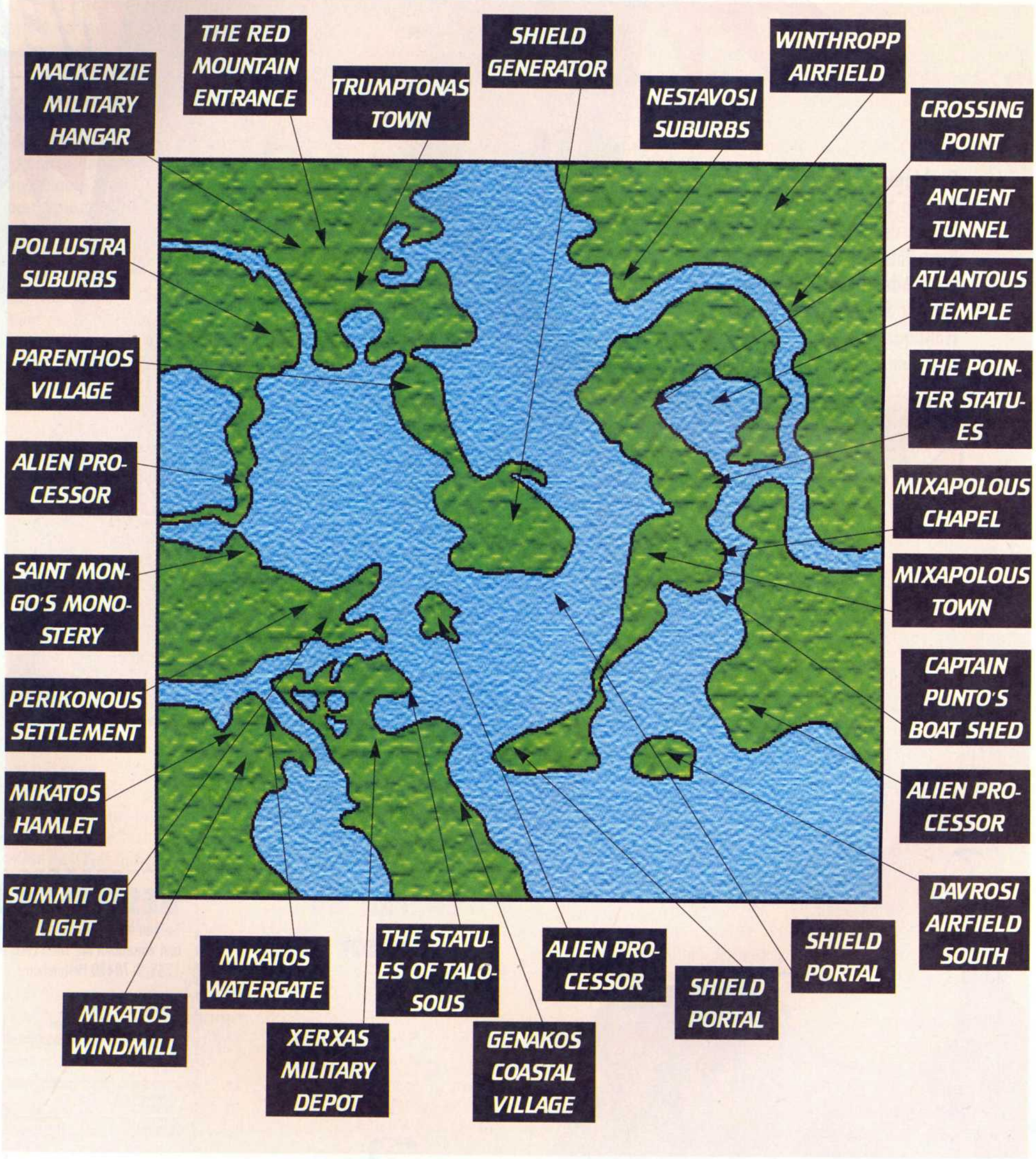
BART SIMPSON'S GUIDE TO LIFE. Copyright © 1993 by Matt Groening Productions, Inc. All rights reserved. THE SIMPSONS © & TM Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved.

Teil 1

BODY HARVEST

Body Harvest verbindet geschickt Shooting- und Adventure-Elemente, wobei eure Mission euch durch fünf Zeitzonen führt, die jeweils einem riesigen Level entsprechen. Wir haben für euch die neuesten Cheats und den ersten Teil der zweiteiligen Lösung!

GRIECHENLAND 1916



STAGE 1

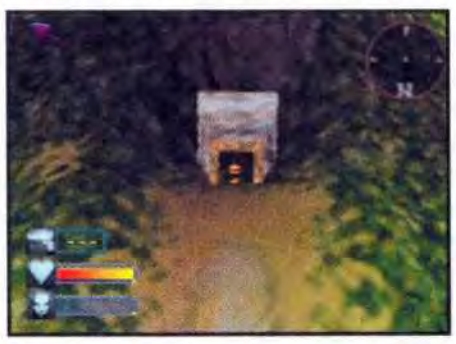
Im Griechenland-Level werdet ihr sachte in das Spiel eingeführt, die Puzzles sind nicht allzu schwierig und die feindlichen Harvester-Wellen sind nicht gerade übermächtig. Lauft zuerst nach Norden auf einen Lastwagen zu und

steigt ein, indem ihr den unteren C-Knopf und den Joystick in Richtung des Wagens drückt (dies gilt für alle Fahrzeuge in dem Spiel). Generell besteht eure Aufgabe darin, die Levels so schnell wie möglich abzuschließen und die Harvester-Wellen rechtzeitig zu stoppen, bevor sie zu viel

Schaden anrichten und zu viele Menschen fangen. Im Idealfall sollten keine Menschen gefangen werden, also nutzt die verfügbaren Fahrzeuge.
Nachdem ihr in den Lastwagen gestiegen seid, fahrt los und betretet das Dort Parenthos. Es

wird nicht lange dauern, bis ihr auf eine Harvester-Welle trefft. Es ist am besten, aus dem Lastwagen heraus zu schießen, da er euch Schutz bietet, allerdings ist der Schußwinkel recht eingeschränkt. Benutzt den manuellen Ziel-Modus, indem ihr beim Feuern die R-Taste gedrückt haltet, damit steigert ihr eure Zielgenauigkeit. Schießt die Käfer ab, die Menschen angreifen, und achtet

darauf, daß ihr nicht diese selbst trefft. Ansonsten solltet ihr vor allem die Harvester so schnell wie möglich ausschalten.
Nachdem ihr die erste Angriffswelle besiegt habt, lauft weiter durch das Dorf, bis ihr die Brücke erreicht. Steigt aus dem Fahrzeug aus und betretet das Gebäude



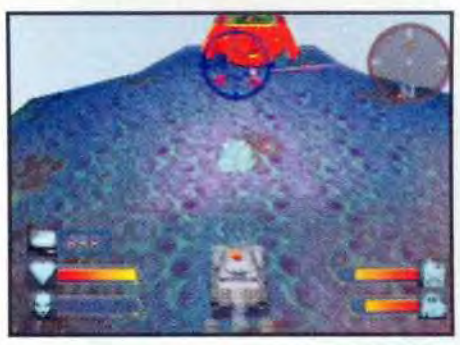
rechts neben der Brücke. Redet darin mit dem Besitzer und zieht an dem Hebel an der linken Wand im hinteren Teil des Hauses, die Brücke wird dadurch befahrbar. Verlaßt das Gebäude, steigt draußen in ein Fahrzeug und macht euch in Richtung Trumptonas Town auf. Ihr werdet weitere Harvester treffen, also schaltet diese schnell aus. Fahrt durch Trumptonas hindurch und dann weiter entlang der Hauptstraße, am Eingang zu den Red Mountains vorbei und zum Mineneingang direkt unter dem Mackenzie Military Hangar. Betretet die Mine und zieht an dem Hebel auf der rechten Seite, indem ihr direkt davor den A-Knopf drückt. Sobald ihr den Hebel gezogen habt, wird sich eine Tür öffnen, hinter der ihr zwei Fässer und eine Schatzkiste findet. Öffnet die Kiste, indem ihr erneut A drückt, darin werdet ihr ein Maschinengewehr finden. Ihr könnt hier eure Lebensenergie

auffrischen und etwas Sprit für die Fahrzeuge finden, wenn ihr vor dem entsprechenden Faß A drückt. Kehrt in den vorherigen Raum zurück und öffnet die Kiste an der hinteren Wand, um etwas Dynamit aufzusammeln. Verlaßt die Mine und kehrt zum Eingang zu den Red Mountains zurück. Wählt das Dynamit als eure Waffe und plaziert es direkt vor dem großen Felsen, der den Weg blockiert. Zieht euch dann so schnell wie möglich zurück, bevor das Dynamit explodiert.
Folgt dann der Straße in die Red Mountains bis zu einer Rechtskurve und einem Gebäude, neben dem die griechische Flagge weht. Geht hinein und redet mit dem Herrn, der auf dem Sessel sitzt. Er wird euch erlauben, seinen Militär-Hangar über der bereits besuchten Mine zu betreten. Zuerst müßt ihr jedoch den Schlüssel zu dem Hangar finden, der sich im Raum nebenan befindet. Stellt euch neben den kleinen Schrank mit den Schubladen

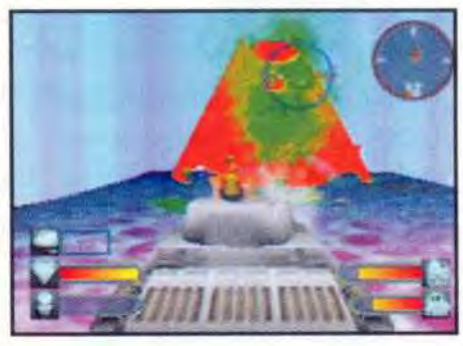
und drückt A, der Schlüssel steckt in der obersten Schublade. Verlaßt das Gebäude und macht euch auf den Weg zu den Pollustra Suburbs, die gerade angegriffen werden. Es könnte notwendig sein, sich etwas früher

auf den Weg zu machen – achtet auf neue Missionsziele, sobald ihr die entsprechenden Meldungen bekommt. Nachdem ihr Pollustra von den Harvestern befreit habt, bemerkt ihr, daß die Gebäude in Flammen stehen. Ihr habt drei Minuten Zeit, also macht euch auf den Weg zurück nach Trumptonas Town zu den beiden Feuer-

wehrwagen. Die schnellste Möglichkeit ist jene, das herumstehende Motorrad zu nehmen und die mit Bäumen markierte Rampe zu benutzen, um über den Fluß zu springen. Dies kann etwas länger dauern, wenn ihr in den Fluß fallt, also nehmt genügend Schwung. Schnappt euch dann einen der



Feuerwehrwagen und rast zurück zur Brandstelle. Während ihr mit dem Feuerwehrwagen herumfahrt, seid ihr unbewaffnet, also weicht den Harvestern aus. Benutzt den Z-Knopf, um das Feuer mit dem Wasserstrahl zu löschen. Sobald alle Brände gelöscht sind, werdet ihr euer nächstes Missionsziel erhalten. Jetzt ist es Zeit, sich auf den Weg zum Mackenzie Hangar zu machen, benutzt also die Karte, um ihn zu finden, und geht dann hinein. Hier steigt ihr in einen Panzer – nun ist es Zeit, sich dem Boss dieses Abschnitts zu stellen. Macht diesen auf der Karte ausfindig und begebt euch auf den Weg zu ihm. Sobald ihr vor dem Boss steht, fahrt ihr mit dem Panzer von links nach rechts und zurück. Dadurch könnt ihr gleichzeitig den Schüssen des Bosses ausweichen und bei gedrückter R-Taste auf ihn feuern. Sobald ihr ihn besiegt habt, wird eine Statusboje auftauchen, an der ihr den Spielstand speichern könnt. Tut dies und begebt euch dann durch das Portal in den zweiten Abschnitt.



STAGE 2

Fahrt mit dem Panzer weiter durch den zweiten Level. Ihr werdet an einem Kloster vorbeikommen, das Informationen über die Geschichte der Gegend enthält und euch einige

Hinweise geben wird, allerdings müßt ihr keine Zeit damit vertun, hineinzugehen. Schaut stattdessen auf die Karte, markiert den „Summit of Light" mit einer Wegmarkierung und macht euch auf den Weg dorthin. Unterwegs werdet ihr auf Harvester treffen und ihre Angriffswellen zerstören müssen – tut dies zuerst, denn ihr wollt ja keine Leute verlieren, wenn es vermeidbar ist.
Der Pfad, der zum Gipfel führt, ist vollgepackt mit Harvestern, die euch aufhalten sollen. Solange ihr weiterhin in dem Panzer steckt, sollten diese jedoch kein größeres Problem darstellen – denkt nur daran, die Gesundheits-Extras aufzusammeln, die einige Aliens nach ihrem Ableben hinterlassen. Betretet die Mine, sobald ihr oben angekommen seid. Geht dort in den hinteren Bereich des ersten Raums und drückt direkt vor der Statue A, um den mystischen Sonnenschild aufzusammeln. Durch unendliche Energie und extreme Kraft ist dies

eine sehr praktische Waffe!
Verlaßt die Mine, kehrt in den Panzer zurück und plaziert die nächste Wegmarkierung auf die Statuen von Talosous. Wenn ihr hier ankommt, werdet ihr bemerken, daß die von der Statue gehaltene Fackel nicht brennt. Steigt aus eurem Panzer und benutzt den Schild, um sie wieder anzuzünden. Dadurch könnt ihr die Tür im Sockel der Statue öffnen und durch den Tunnel hindurch auf die andere Seite des Flusses gelangen. Sobald ihr auf der anderen Seite angekommen seid, werden euch etliche Harvester auflauern – benutzt euren Sonnenschild, um sie zu zerstören, während ihr mit den linken und rechten C-Tasten ihren Schüssen ausweicht.
Schaut wieder auf eure Karte und bewegt euch am Xerxas Military Depot vorbei. Schnappt euch dort ein Fahrzeug für zusätzlichen Schutz und fahrt damit weiter zu den Koordinaten H4, vorbei am

Küstendorf Genakos. Direkt dahinter werdet ihr ein Gebäude finden, über dem die griechische Flagge weht. Geht hinein und redet mit dem Soldaten darin, er wird euch erlauben, das Haubitzenfahrzeug vor dem Gebäude zu benutzen. Nachdem ihr mit ihm gesprochen habt, wird sich hinter euch eine Tür öffnen. Geht hindurch und drückt A vor jeder der drei Kisten, die ihr dort findet. Darin findet ihr Munition für die Haubitze und ein Maschinengewehr mit dazugehöriger Munition – sammelt all dies ein und verlaßt das Gebäude. Steigt in den Haubitzenwagen und macht euch auf den Weg zur Mikatos-Windmühle.
Auf dem Weg zur Windmühle werdet ihr ein Gefälle erreichen, an

dem die Straße vor einem Fluß endet. Haltet direkt an der höchsten Stelle an und schießt auf den großen Felsen, der die Straße auf der gegenüberliegenden Seite des Flusses blockiert. Feuert so oft wie nötig und schwimmt dann auf die andere Seite. Folgt dann der Straße hinter dem zerstörten Felsen entlang. Am Ende der Straße werdet ihr eine Windmühle finden, stellt euch davor und zielt mit dem Sonnenschild auf die Mitte der Flügel. Schießt, sobald euer Zielkreuz sich rot färbt und einen möglichen Treffer anzeigt. Ihr müßt die Flügel anhalten, um das Zahnrad im Inneren mitnehmen zu können. Geht in die Windmühle hinein und drückt A, während ihr vor dem Zahnrad steht, um es aufzusammeln.
Verlaßt die Windmühle und begebt euch zur Wasserschleuse, ihr müßt dazu den Fluß überqueren. Betretet das Gebäude neben der Schleuse und gebt dem Mann darin das Zahnrad. Er kann nun die Schleuse reparieren. Verlaßt das Gebäude und geht zum Fluß, um ein Boot zu finden.

Schwimmt zum Boot und drückt den unteren C-Knopf, um hineinzuklettern. Steuert auf die Wasserschleuse zu, damit diese sich öffnet. Schaut dann auf die Karte und setzt die nächste Wegmarkierung auf den Prozessor. Verlaßt das Boot, sobald ihr die Insel erreicht habt, auf der sich der Prozessor befindet. Greift ihn mit dem Sonnenschild an und vergeßt dabei nicht, mit den rechten und linken C-Tasten dem gegnerischen Feuer durch Rollen auszuweichen. Während ihr gegen den Prozessor kämpft, werdet ihr noch von anderen Harvestern angegriffen. Schießt diese ab, um sie euch vom Hals zu halten und gleichzeitig die Chance auf zusätzliche Energie zu bekommen.
Sobald ihr den Prozessor besiegt habt, kehrt zum Boot zurück und werft einen Blick auf die Karte. Wählt das Schild-Portal bei den Koordinaten G4-G5 an und betretet den letzten Griechenland-Abschnitt, welchen wir im nächsten Monat zusammen mit den anderen Levels besprechen werden.

CHEATS

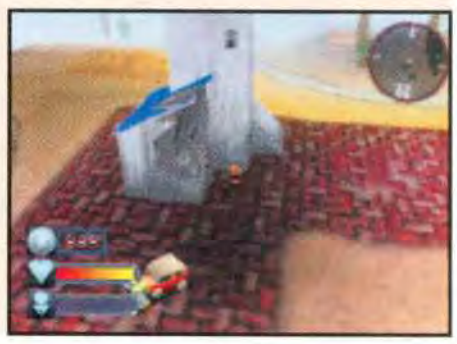
Tragt zu Beginn des Spiels ICHEAT als euren Namen ein. Gebt dann während des Spiels, ohne es vorher zu pausieren, folgendes ein:

Starke Waffen

Drückt C-unten, C-oben, Oben auf dem Steuerkreuz, Z, Z, Links auf dem Steuerkreuz und C-rechts. Unten auf dem Bildschirm sollte die Meldung „Serious Weapons" erscheinen – ihr habt nun besonders starke Waffen.

Surreal-Cheat

Drückt C-unten, Oben auf dem Steuerkreuz, zweimal (!) Rechts auf dem Steuerkreuz, den A-Knopf und Links auf dem Steuerkreuz. Nun werden alle Gebäude auf- und abwabbeln, während ihr spielt – schräg!



Doppelt genial...

...das Probeabo von N-ZONE: Du erhältst eine Ausgabe kostenlos und zusätzlich die affenstarke N64-Videokassette mit den kommenden Spiele-Highlights! Doch sei schnell: Das Angebot gilt nur, solange der Vorrat reicht!

Vorstellung von 20 zukünftigen Spiele-Hits auf einer Videokassette (30 Minuten), z. B. „The Legend of Zelda – Ocarina of Time", „1080° Snowboarding", „F-Zero X", „Star Wars: Rogue Squadron", „Turok 2" und „International Superstar Soccer 98".

N-ZONE

IM ABO – DEINE VORTEILE:

- Alle Spiele-Neuerscheinungen werden objektiv, kritisch und unabhängig geprüft.
- 4 starke Sammelkarten, Riesenposter mit zwei Motiven und über 20 Seiten N64-Spieleberatung in jeder Ausgabe.
- Lieferung per Post frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag.
- Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben wird zurückgezahlt.

☒ JA, ich möchte das N-ZONE-Abo
für nur 46,- DM jährlich (Ausland: 70,- DM jährlich); 348,-ÖS

Die Nintendo-Videokassette (Art.-Nr.: 1177) darf ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs.

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

Gefällt mir N-ZONE, so brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte N-ZONE jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir das gewünschte Heft wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Verlag gleich nach Erhalt kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, Unterschrift

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: Abo-Betreuung, COMPUTEC MEDIA AG, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2. Unterschrift

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: Abo-Betreuung, COMPUTEC MEDIA AG, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg

1040

Mit DM 5,- seid ihr dabei!

KLEINANZEIGEN

Ob ihr nun ein gebrauchtes Spiel verkaufen wollt oder auf der Suche nach einem bestimmten Produkt seid, mit einer privaten Kleinanzeige auf diesen Seiten erreicht ihr eure potentielle Kundschaft. Nutzt dazu den auf Seite 81 abgedruckten Kleinanzeigen-Coupon und legt DM 5,- in bar bei. Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für aus Kleinanzeigen folgende Rechtsgeschäfte. Indizierte Spiele dürfen nicht angeboten werden.

NINTENDO 64

Verk. FIFA 64 65,- DM, Wave Race 65,- DM, Super Mario 64 65,- DM, Diddy Kong Racing 75,- DM alle neuwertig mit Verpackung und Anleitung. Tel. 09382/7458

Stop! Tausche Diddy Kong Racing gegen sämtliche anderen N64-Spiele. Ruft an: Tel. 02051/62345, fragt nach Lars. Ich tausche auch ISS 64 gegen Banjo-Kazooie

Tausche Lylat Wars u. Pilot Wings 64 (alles anbieten) oder verkaufe zu je 50,- DM, sehr guter Zustand, komplett mit Anleitung. Tel. 07486/7847 ab 15 Uhr

Tausche Mission: Impossible gegen ISS 98 oder kaufe ISS 98 für 70,- DM, verkaufe Blast Corps 50,- DM, F1 Pole Position 50,- DM. Tel. 02676/8478 Robert S.

Verk./tausche Bomberman 55,- DM u. S. F. Rush 60,- DM gegen ISS o. Kampfspiele (alles PAL). Tel. 06381/7332, fragen Sie nach Elvis, ab 10 Uhr

Verkaufe oder tausche Pro 98, Preis VB. Tel. 06058/2712, Sebastian Habermann, Vonhäuser Weg 11, 63584 Gründau

Verk. Forsaken 90,- DM, TGR 50,- DM, NBA Courtside 60,- DM, Frankreich 80,- DM, Fighters Destiny 60,- DM, verhandle! Tel. 08406/91231

Verk. Wayne Gretzky's 3D Hockey mit Heft u. Anleitung VB 70,- DM o. tausche gegen 1080° Snowboarding o. Fighters Destiny evtl. Aufpreis. Tel. 09365/3275

Tausche WCW vs. NWO gegen WWF Warzone. Tel. 0951/132273 nach Dominique fragen

Verk. Diddy Kong Racing, Wave Race 64, Star Wars u. International S. 64 je 50,- DM. Tel. 04155/5666 fragt nach Sebastian

Tausche: Lylat Wars (inkl. R. P.), Wave Race 64, Pilotwings oder Turok gegen Mission: Impossible. Tel. 03491/664375 fragt nach Sebastian

Tausche NHL Brakaway 98 gegen ein anderes N64-Spiel. Tel. 017881121 (bitte nur aus der Schweiz), fragt nach Marc

Verkaufe: Banjo-Kazooie, Snowboard Kids für je 70,- DM, tausche Forsaken nur gegen Mission: Impossible und einer Zuzahlung von 20,- DM, besitze auch PS und SAT. Tel. 06138/8539

N64, 2 Controller, Memory Card, Rumble Pak, div. Zeitschriften (alle N-Zone), 12 Games, VB 1.000,- DM. Tel. 04193/950499 ab 18 Uhr oder AB

Suche N-Zone Nr. 1, ruft an unter Tel. 06241/46167, fragt nach Alex

Achtung! Tausche Forsaken gegen WWF Warzone für N64, gleich anrufen. Tel. 03578/306546 Marcel

Verkaufe Forsaken, Rampage World Tour und 3D-Action-Spiel für 80,- DM pro Stück, und Lamborghini, Diddy Kong Racing, ISS 64 für 50,- DM pro Stück. Tel. Dessau/8822773

Verkaufe Quest (us) u. Forsaken je 70,- DM, Snowboard Kids, Extreme G (us) je 60,- DM, NHL 98, ISS 64, Top Gear (us), SoTE, Tetrisphere, Misch. Mak. (us), Hexen (us) je 40,- DM. Tel. 089/8411961

Mario 64 50,- DM, Wave Race 64 50,- DM, Goemon 80,- DM, Turok 55,- DM, Mario Kart 50,- DM, Lylat Wars 60,- DM, San Francisco Rush 70,- DM. Marcel Höppner, 47475 Kamp-Linfort, Auguststr. 59a

Verkaufe DKR für 60,- DM, Frankreich 98 für 85,- DM, suche ISS 98. Tel. 04961/73153

Tausche N64- (Mario, Yoshi, ISS 64) u. PSX-Spiele (R. Fire, Tekken 2, Alien T.) gegen F1 World G. P., Rampage, Point B. u. Tekken 3 (2:1). Tel. 09405/963666 freitags 15-20 Uhr, Rene

Tausche WG 3D Eish. oder G-Buster gegen 3D-Shooter (uk, durchgesp., alle Cheats), tausche 3D-Shooter geg. Point Black + Ramp. W. T., su. Codes für C. World. Tel. 09441/10992

Tausche Top Gear Rally gegen 3D-Action-Spiel oder Rush. Tel. 065584600, tausche SoTE gegen Mace The Dark Age oder Forsaken. Tel. 065541011

Verk./tausche Bomberman 60,- DM, Extreme G 70,- DM, Blast Corps 65,- DM, Wave Race 55,- DM, Mario 50,- DM, geg. Turok 2, Mission Imp., F1 W. Grand Prix. Tel. 039002/44138 ab 18 Uhr

Tausche od. verkaufe Blast Corps gegen Top Gear Rally. Tel. 0341/4250029 Kaps, fragt nach John, oder Fax unter gleicher Nr.

Verk. N64 + 2 Controller + Memory Card + Rumble Pak + 11 Spiele, u. a. 3D-Action-Spiel, Kampfspiel, Turok, inkl. N64-Magazinen u. Lösungen. Tel. 0172/3002145 Martin

N64 200,- DM, NFL QB. 70,- DM, France World Cup 70,- DM, Extreme G 70,- DM, F1 World G.P. 70,- DM, DK Racing 60,- DM, 4 verschiedene Controller 150,- DM, alles zusammen 650,- DM. Borowski, Bahnhofstr. 4, 01877 Bischofswerda

Tausche Bomberman 64 (mit Verpackung und Anleitung) gegen WWF Warzone, Fighters Destiny, F1 World Grand Prix oder Yoshi's Story. Tel. 02862/1408

Verk./tausche Forsaken, Blast Corps, Lylat Wars, Preis nach Vereinbarung. Tel. 05207/8560

Tausche Diddy Kong Racing, Top Gear Rally, Mario Kart 64 und Yoshi's Story, tausche evtl. auch zwei gegen eins, ruft an unter Tel. 0172/7047388

Tausche gutes FIFA 98 gegen 3D-Ego-Shooter o. verk. FIFA 98 für 70,- DM. Tel. 0171/8472248 o. 05841/973731 Basti. Es lohnt sich!

Verk. oder tausche Mario 64, Wave Race, Lamborghini, ISS 64, FIFA 64, kaufe oder tausche ISS 98, 1080° Snowboarding, M. Impossible. Tel. 069/7299516

Achtung! Suche Hexen 64, tausche gegen MRC, ISS 64, FIFA 98, außerdem suche ich Mission: Impossible, tausche gegen F1 World G.P. Tel. 06144/970696 ab 15 Uhr

Verkaufe Yoshi's Story für 80,- DM oder tausche gegen Mystical Ninja, Lylat Wars oder Banjo-Kazooie, Raum Augsburg. Tel. 08232/4702

Verk. 5 Spiele: Mace – The Dark Age, Turok, 2 Beat 'em Ups (alle us), Star Fox (jp) für VB 380,- DM, SNES-RPGs (jp), z. B. SoM 2, Tales und Beat 'em Up. Tel. 02234/75616

Tausche NBA Courtside gegen WWF Warzone doer Mission: Impossible. Tel. 08454/1581

Tausche Mario Kart 64, Extreme G, San Francisco Rush, Wave Race, Snowboard Kids gegen Mission: Impossible und Banjo-Kazooie oder Bio Freaks. Tel. 09356/6354 fragt nach Björn, ab 5-6 Uhr

Achtung! Verk. Ramp. W. T., Snowb. Kids 80,- DM, Mario 64, Star Wars SoTE 50,- DM, Mario K. 60,- DM, Banjo-K. 70,- DM, 1A-Zustand. Tel. 04521/76884 VHB!

Verk. Chameleon Twist 60,- DM, Lylat Wars (o. R. P.) 55,- DM, Fighters Destiny 75,- DM, verk. auch Sega Master System-Spiele. Tel. 05361/731891 Artur, tausche auch

Stop! Verkaufe/tausche Lylat Wars 80,- DM, Diddy Kong Racing 65,- DM, Hangtime 75,- DM, alles PAL-Versionen, suche ISS 64 o. ISS 98, auch PAL- o. deutsche Version. Tel. 02337/1751 Timo

Verkaufe SoTE für 90,- DM oder tausche es gegen Turok (dt. oder uk). Tel. 034671/63305 fragt nach Christian

Verkaufe Diddy Kong Racing + Star Wars SoTE für je 50,- DM. Tel. 0171/36946999

Verk. o. tausche: Mario 64 50,- DM, Extreme G 70,- DM, Sote 70,- DM, Mario Kart 64 60,- DM, Suche Rampage W.T. 98. Tel. 02761/61988

Tausche F1 World Grand Prix gegen V-Rally 64. Tel. 0791/48069 ruft an!

Tausche Banjo-Kazooie oder Aerofighters Assault gegen Fighters Destiny. Tel. 0201/5579505 Adi

Verkaufe Spiele für N64, z. B. FIFA 98, DKR, Nagano, Clayfighter usw. für 50,- bzw. 60,- DM. Tel. 04185/2098 ab 18 Uhr

Verkaufe Shooter 100,- DM, NN übernimmt Käufer. Tel. 05124/7224 Peter Roth, abends

Verk. Diddy Kong Racing für 60,- DM oder tausche gegen Int. Superstar Soccer 98, Frankreich 98, FIFA 98, Snowboard Kids, Yoshi's Story. Tel. 08194/1593

Biete Fighters Destiny, suche dringend WWF Warzone oder biete Banjo-Kazooie gegen WWF, ruft an unter Tel. 02332/2964, fragt nach Thomas

Verkaufe Banjo-Kazooie mit vollem Speicher für 70,- DM und Blast Corps mit fast vollem Speicher für 50,- DM. Tel. 02373/680494 Christoph

Tausche Forsaken PAL gegen SCARS, Chopper Attack, V-Rally, Buck Bumble oder F1 World G. P. Tel. 07121/73809 Steffen

Verkaufe Mission: Impossible (nagelneu) für 80,- DM. Tel. 0261/34996 täglich ab 15 Uhr, fragt nach Hoang

Verk. WWF Warzone 80,- DM, Banjo-K. 70,- DM, Snowboard Kids 70,- DM, FIFA 64 40,- DM, FIFA 98 80,- DM, Frankreich 98 80,- DM und Lamborghini 60,- DM. Tel. 04181/4926

Mission: Impossible u. 3D-Action-Spiel, beide durchgespielt, mit Verp. u. Anl. Tel. 0251/619911

Verkaufe/tausche Lylat Wars incl. Rumble Pak 100,- DM oder gegen Cruis'n World, 1080° Snowboarding oder Dark Rift. Tel. 0961/42645

Tausche Clayfighter, International Superstar Soccer 64 und Diddy Kong Racing. Tel. 05452/4675 fragt nach Thomas

Verk. Lylat W. 70,- DM, Mario 50,- DM, Bomberman 60,- DM, Banjo-K. mit Spieleb. 90,- DM. Tel. 05461/64475, tausche auch gegen Mission: Imposs., 1080° Snowboarding, Iggy's R., Turok 2, Bio F. und andere

Verkaufe Forsaken 80,- DM (Neupreis 120,- DM) und NHL Breakaway 98 65,- DM (Neupreis 100,- DM), tausche auch beide gegen Turok 2. Tel. 06130/7836 Sebastian

Tausche Super Mario 64 o. Pilot Wings 64 o. Lylat Wars gegen Banjo-Kazooie, Mission: Impossible o. 1080° Snowboarding. Tel. 04381/5888 Sebastian Görne

Su. Nintendo 64, Super NES, Game Boy, NES, PlayStation, Mega Drive, Master System, Game Gear, Spiele und Konsolen, Zubehör. Tel./Fax: 05658/924962 Peter

Verk. DKR 60,- DM, Mario 64 50,- DM, Pilotwings 64 35,- DM, zusammen nur 135,- DM oder tausche gegen ISS 98 oder Banjo-Kazooie. Tel. 0381/6752498

Verk. GT 64 C. E., NFL Quarterback 98, F1 World G. P., WWF Warzone zu je 75,- DM, suche auch günstig FIFA 98. Tel. 06784/7858 fragt nach Kai

Verkaufe N64-Spiele, z. B. Turok 50,- DM, Breakaway 70,- DM, WCW vs. NWO 95,- DM, Aerof. Assault 85,- DM. Tel. 05754/8195 fragt nach Sebastian, ab 15 Uhr

Verkaufe/tausche Fighters Destiny 85,- DM, Verhandlungsbasis, suche Mission: Impossible. Tel. 0651/42607 fragt nach Till!

Verk. DKR 55,- DM, Blast C. 60,- DM, SoTE 70,- DM, TGR 70,- DM, Turok 60,- DM oder alles für 290,- DM, für Mega Drive Rocket Knight A. 20,- DM. Tel. 07361/411368

Verk. Mario K. 64 für 60,- DM. Tel. 09191/89029 fragt nach Rainer

Verk: Lylat Wars für 70,- DM. Tel. 09191/60382 fragt nach Benni

Suche FIFA 98, 1080°, biete Forsaken, Extreme G, ISS 64 oder Mario Kart. Tel. 05702/2331 ab 14 Uhr

Tausche Top Gear Rally o. GT 64 Championship gegen fast alle anderen Nintendo 64-Spiele, ruft an unter Tel. 08684/688, fragt nach Andi

Verkaufe ISS 64, DKR, Wave Race, ich tausche auch Preise: ISS 64, DKR, zu je 98,- DM, Wave Race zu 75,- DM, suche WWF Warzone, Extreme G, 3D-Action-Spiel, bin ab 14 Uhr erreichbar

Verkaufe Forsaken für 60,- DM und NBA Courtside für 50,- DM, suche außerdem N-Zone-Ausgaben 1-6, auch einzeln. Tel. 05381/46959 Christian, ab 14 Uhr

Mario 64 50,- DM (auch mit Spieleberater), Mario Kart 64 50,- DM, Banjo-Kazooie 70,- DM, alle Spiele in absolut perfektem Zustand! Tel. 06059/909110

Verk. Star Wars SoTE 50,- DM, Yoshi's Story m. Spieleberater 60,- DM, Blast Corps 50,- DM. Tel. 09282/8191 fragt nach Jens

Biete DKR oder Turok 1, tausche gegen Eishockey oder Rennspiel (nicht Mario Kart). Tel. 0821/814077 P.S.: Kaufe auch gebrauchte!

Tausche Tetrisphere oder Banjo gegen 1080°, Turok 2. Tel. 03583/960652 Robert

Tausche XG, M: Impossible, Forsaken, M. Kart, suche Banjo-K. und 3D-Action-Spiel, tausche auch 2 gegen 1, suche Iggy's (bis 70,- DM). Tel. 05923/3210 Basti

Tausche Mario 64, XG, Blast Corps (jp), gegen Mace, Mario Kart, Wave Race, suche Gamebuster! Tel. 09178/1080 fragt nach Bernd

Verk. DKR 50,- DM, Mario 64 50,- DM, Lylat Wars 50,- DM, ohne Rumble Pak, WCW vs. NWO 40,- DM ohne Verpackung, zzgl. Porto, ruft an! Tel. 02588/1319 Marian

SUCHE NINTENDO 64

Nintendo 64, nur Raum VIE, Preis nach Absprache. Tel. 02163/81299 nach 19 Uhr

Tausche 4 N64-Spiele (Mario Kart, Cruis'n USA, SoTE und ISS 98) nur gegen 3D-Action-Spiel, sonst gegen andere. Kevin Marnold, Arnheimweg, 48161 Münster

Tausche Turok, Mario Kart, SoTE und Lylat Wars gegen Mission: Impossible, F1 World G. P., A. F. Assault oder Robotron 64, alles 100% ok. Tel. 02365/13207

Suche Mission: Impossible oder tausche gegen 3D-Action-Spiel. Tel. 09722/2490 fragt nach Daniel

Suche 1080° (nur durch Tausch), habe: Turok, F1 W.G.P., MRC, NBA Courtside, Frankreich 98, (habe auch Interesse an anderen Spielen). Tel. 0821/485550

Tausche WCW vs. NWO gegen NFL Quarterback Club 98. Tel. 06151/313259 nach Andreas fragen, ab 15 Uhr

Suche WWF Warzone oder 1080° Snowboarding mit Anleitung und Verpackung, Preis: Verhandlungsbasis. Tel. 0381/4908181 Jakob

Tausche Clayfighter 63 1/3 gegen Wetrix (mit Verpackung + Anleitung). Tel. 02683/43902 fragt nach Marcel, bin von Mo.-Fr. erreichbar

Hey, Fans, was geht ab? Suche dringend Virtual Chess 64, tausche auch gegen Mario Kart oder Mario 64 (inkl. Verp.), zahle gut! Tel. 0971/3466 Florian

Suche Mario Kart 64, tausche Lylat Wars mit Anl. und Verp. oder Super Mario 64 mit Anl. und Verp. Tel. 07841/3766 Jakob

Suche jemanden, der Turok sucht, tausche Turok gern gegen Iggy's, NHL 99, NFL 98, NBA Courtside, biete auch F1 WGP. Tel. 038847/53408 Carsten

Suche 3D-Action-Spiele (nur PAL-Version), gebe 50,- DM pro Spiel. Tel. 02366/87716 fragt nach Frank

Tausche FIFA 98 gegen 1080° oder F1 World Grand Prix, will zusätzlich Rumble Pak! Christoph Kraus, Friedhofstr. 3, 97950 Großrinderfeld

Suche Kampfspiel (Beat 'em Up), kaufe oder tausche. Tel. 040/6065556 ab 14 Uhr

Tausche Mission: Impossible gegen Banjo-Kazooie oder andere. Tel. 0365/7111415 Michael

VERKAUFE NINTENDO 64

Billig: WCW vs. NWO 75,- DM, Lylat Wars 55,- DM, Blast Corps 60,- DM, Diddy Kong Racing 55,- DM, alle 4 Spiele für 210,- DM. Tel. 07121/87241 18 bis 21 Uhr

Verkaufe/tausche Super Mario 64 60,- DM, mit Verpackung und Anleitung, suche Mission: Impossible günstig. Georg Kothmeier, Tel. 0841/75991

Verkaufe SNES-Spiele mit Originalverpackung und Anleitung, auch SNES-Konsole! Suche außerdem Banjo-Kazooie. Tel. 0241/71206 fragt nach Benni

Verk. NHL Breakaway 98 50,- DM. Tel. 0931/4675807 fragt nach Jan

Verk. WWF Warzone für 80,- DM. Dennis Guardiola, Tel. 02331/3347160, alles neu!

Verkaufe N64-Games, Extreme G 45,- DM, ISS 64 50,- DM, Top Gear R. 55,- DM, andere Games ab 35,- DM, kaufe auch Konsolen + Spiele, alle Syst. Tel./Fax: 02841/44125

Verkaufe Yoshi's Story für 70,- DM oder tausche es gegen F1 World Grand Prix. Tel. 06157/83553

Verkaufe Extreme G für 65,- DM mit Anleitung und Verpackung. Tel. 02835/440774 fragt nach Tobias

Verkaufe ISS 64 und F1 P. Position für je 89,- DM. Tel. 03871/458098 ab 17 Uhr

Verkaufe N64, 2 Controller, Rumble Pak, 3 Spiele, Scart-AV-Kabel für 450,- DM, verkaufe auch einzeln. Tel. 030/9751618 Patrick, suche auch eine PSX günstig!

Verkaufe ISS 64 und NBA Courtside für jeweils 60,- DM und NHL Breakaway 98 und WCW vs. NWO für jeweils 65,- DM. Tel. 0721/20070

Verkaufe NBA Courtside 60,- DM, WCW vs. NWO 70,- DM, Snowboard Kids 60,- DM, alle Spiele wie neu mit Verpackung und Anleitung, D. Schwarz, 68782 Brühl. Tel. 06202/78476

N64, 2 Pads, Mem. Card, R. Pak, 6 Spiele (Mar. 64, M. Kart 64, Bomber Man, F. Destiny, T.G. Rally, 3D-Action-Spiel), NP üb. 1.200,- DM, VB 800,- DM. Tel. 030/8055454

Verk. die Spiele Yoshi's Story 70,- DM, Nagano W. O. 70,- DM u. Star Wars SoTE 60,- DM, alle Spiele im Top-Zustand, handeln/tauschen mögl. Tel./Fax: 07071/791592 Tim

Weihnachten steht vor der Tür: Bomberman 40,- DM, Pilotwings 50,- DM, DKR 60,- DM, Extreme G 60,- DM. Tel. 08331/12707

Megagünstig – megapreiswert! Verkaufe 3 Import-Spiele aus der Schweiz, jetzt schnell zugreifen! VB je DM 70,-. Tel. 0172/8046737 ab 17 Uhr

Verkaufe Spiele für je 50,- DM, u. a. ISS 64, F1 Pole Pos. 64, Multi Racing Ch., Mischief Makers, 2x 3D-Action-Spiele. Tel. 035242/72975 fragt nach Ronny

Verkaufe ISS 64, Star Wars SoTE und Tetrisphere je 50,- DM, inklusive Anleitung + Verpackung, neuwertig. Tel. 06441/34628

Verkaufe ca. 15 N64-Spiele, 3D-Action, WWF Warzone ab 30,- DM, habe auch viel Zubehör, meldet euch bei Mario unter Tel. 0371/362130, beeilt euch!

Verk. ISS 64 50,- DM, Pilot Wings 30,- DM, DKR 50,- DM, Extreme G 50,- DM. Tel. 06123/5802

Verkaufe Wave Race 64, Yoshi's Story, Top Gear Rally zu je 50,- DM, Top Zustand incl. Anleitung, Originalverpackung. Tel. 07066/8343 Mo-Fr. ab 17 Uhr

Verkaufe Nagano für 50,- DM, ISS 64 für 50,- DM. Tel. 089/6127115

Verk. Mario 64 ohne Anl. 40,- DM, Mario Kart, Diddy Kong je 70,- DM, Lylat Wars mit RP 90,- DM, Goemon ganz neu 100,- DM, suche Turok. Tel. 0221/316308 Ricardo (Köln)

Verkaufe Super Mario 30,- DM, Diddy Kong Racing 40,- DM, Super Mario Kart 64 40,- DM und Yoshi's Story 20,- DM. Tel. 035774/30335 Thomas, ab 18 Uhr

Tausche ISS 64, DKR, B. C. gegen F1 World G. P. u. F-Zero o. alles f. 200,- DM, tausche auch gegen F-Zero + 100,- DM o. F1 + 100,- DM, verk. Banjo-K. f. 70,- DM. Tel. 05945/1039

Verk. Lylat Wars und Wave Race für je 50,- DM oder tausche gegen andere N64-Spiele. Tel. 02202/59196 fragt nach Andy

Verkaufe DKR 60,- DM, WCW vs. NWO 80,- DM, Yoshi 75,- DM, Mario 65,- DM, Lylat Wars o. R. 70,- DM, ISS 64 70,- DM, Extreme G 80,- DM, SoTE 75,- DM, Mischief 70,- DM, ruft an! Tel. 089/6113515

Verk. Iggy's R.B. 70,- DM + Clayfighter 50,- DM, B.-K. 60,- DM + Turok 50,- DM + M.I. 70,- DM + F1 W.G. 70,- DM alle Cheats + Komplettl., suche NBA C. + R. W. T. Tel. 05646/1531

Verk. WCW/NWO 80,- DM, Mario 64 50,- DM, verk. auch PC-Spiele: GTA 40,- DM, Larry 7 25,- DM, Gold Games 2 20,- DM, KKND 1 15,- DM u.v.m. Tel. 07552/5683

Verk. N64 mit 3 Controllern + Memory Card + 5 Spielen: Yoshi, NBA Pro 98, NHL Breakaway, 3D-Action-Spiel (us) + Adapter o. tausche geg. eine PlayStation mit Sp. Tel. 03632/701079 Thomas

Verkaufe Top Gear Rally (us), WCW vs. NWO (us) beide Spiele für 40,- DM. Tel. 05221/61778 fragt nach Julius

Verk. Nintendo 64 für 180,- DM und 4 Spiele: Turok 70,- DM, Mario 60,- DM, 3D-Action-Spiel 100,- DM und Lamborghini 85,- DM. Tel. 05262/1835 fragt nach Patrik

Verkaufe Diddy Kong R. 60,- DM, ISS 64 50,- DM, Mario Kart 64 50,- DM, Mission: Impossible 70,- DM, tausche auch gegen 3D-Action-Spiel. Tel. 0841/77992 David

Verkaufe Wave Race f. 50,- DM, Lylat Wars u. Extreme G f. 60,- DM. Tel. 03441/251796 Stephan

Verkaufe Mario Kart 64, Wave Race und Yoshi's Story für je 45,- DM, Wetrix für 39,- DM, Mario 50,- DM. Tel. 05646/1370 Marc u. Paul

Verk. FIFA 98 59 DM, WWF Warzone, Mission: Impossible, ungebraucht! 256 Mem. Card 19,- DM, Game Boy 19,- DM, Spiele mit Anl. + Verp. Tel. 05191/14328 Andi

Verk. ISS 64, Extreme G und DKE für je 55,- DM, FIFA 98 für 70,- DM (alle mit Org. Verp. + Anleitung). Tel. 07082/50440 (Wochenende) und 06341/81846 (Mo.-Fr.)

Günstig! ISS 64 für 50,- DM und Automobili Lamborghini für 60,- DM, Top-Zustand! Tel. 0341/5649617

GB + Adapter + 8 Spiele für 350,- DM, Lylat Wars (RP) 100,- DM, Mario Kart 64 80,- DM, Mission: Impossible 120,- DM (einmal gesp.). Tel. 037369/9155 Tobias, ab 15.30 Uhr

Verk. Nagano 98 + F1 Pole Position für je 70,- DM, Tel. 06327/969808

3D-Action-Spiel u. Blastcorps 120,- DM + 70,- DM, ab 17 Uhr. Tel. 02941/17588 fragt nach Holger, eMail kuehnel-und-co@t-online.de

Verkaufe N64-Spiele, NHL Breakaway 98 für 50,- DM, F1 Pole Position 64 für 40,- DM, Pilotwings 64 für 30,- DM, keine Originalverpackung, alle Spiele 99,- DM. Tel. 0544/11727

Verk. WCW vs. NWO, NBA Courtside, ISS 64, Diddy Kong R., Yoshi's Story. Tel. 05371/18968, fragt nach Patrick, ab 14 Uhr, Raum Wolfsburg/Braunschweig

Verkaufe Blast Corps 55,- DM, Rampage World Tour 70,- DM, Aerofighters Assault 65,- DM. Tel. 07231/481222, fragt nach Simon

Stop! Wolltest du schon immer Diddy Kong Racing haben? Gegen Höchstgebot! Ruft an: Tel. 02402/85319 fragt nach Manuel! P.S.: Mit Verpackung u. Anleitung

Achtung! Verkaufe folgende Spiele für N64: Mario 64, Snowboard Kids zu je 60,- DM. Tel. 05362/63031 fragt nach Felix

Verkaufe portofrei: NFL Q.C. 98 70,- DM, Banjo-Kazooie 90,- DM, WCW vs. NWO 90,- DM, Wave Race 64 75,- DM, WWF Warzone 90,- DM. Tel. 02551/5756 17-20 Uhr

Verkaufe 3D-Action-Spiel 100,- DM, 1080° Snowboarding 65,- DM, WCW vs. NWO 80,- DM, FIFA 98 80,- DM, NBA Pro 98 65,- DM. Tel. 0371/5613621 o. 0371/5614248

Verk. Chameleon Twist 60,- DM, Mystical Ninja 70,- DM, Lylat Wars (ohne Rumble Pak) 50,- DM, verk. auch Sega Master System-Spiele. Tel. 05361/73181

Verk. Forsaken (neuw. mit Verp. und Anl.) 49,- DM, tausche gegen N-Zone Ausg. 1-9 oder Fighters Destiny. Tel. 02331/71198 ab 15 Uhr, Christopher

Verkaufe Nagano, TGR, DKR, Lambo, ISS, Hexen zu je 70,- DM, außerdem DKR zu 50,- DM. Tel. 034925/70097 ab 19 Uhr

Achtung! Verkaufe vielumworbenen 3D-Ego-Shooter mit unangetastenem Game Pak, Verpackung und Anleitung, alles PAL-Versionen. Tel. 035056/35576 Maik

Verk. Super Mario, Yoshi's Story, Bio F., Frankreich, Banjo, WWF Warzone, Formel 1 WGP, 2 Kampfspiele, Lylat Wars, kein Tausch, 30,- bis 90,- DM. Tel. 03925/282061

Verkaufe Turok 50,- DM, Rampage 100,- DM. Tel. 0711/744962 fragt nach Patric

Verkaufe Bomberman 64 mit Orig.-Verpackung + Beschreibung und Komplettlösung für 50,- DM. Tel. 03772/21081 (fragt nach Ralf)

SUPER NINTENDO

Verk. Super Game Boy f. 40,- DM, Asterix u. Obelix 75,- DM, Super Punch Out 45,- DM, NHL 96 60,- DM, Winter Gold 70,- DM, ISS Deluxe 65,- DM u. a. mit Verp. u. Anleitung. Tel. 09382/7458

Super Nintendo mit 9 Spielen, z. B. Sim City, Mario Paint usw. mit Controller u. Maus für 350,- DM zu verkaufen. Tel. 08131/83183 nach Markus fragen

Verkaufe Super Nintendo + 7 Spiele für 300,- DM (ISSD, Asterix u. Obelix, Super Street Fighter 2 usw.). 86447 Edenhausen, Tel. 08237/7795

Verk. SNES, 2 Controller, 18 Spiele, LUFIA, DKC I-III, SMW I+II, Zelda, u.v.m., mit SGB + ca. 10 Spieleberatern, verk. nur zusammen für 700,- DM. Tel. 037362/8287 nach Nico fragen

Verkaufe SNES mit 6 Spielen + 2 Controller für 300,- DM. Tel. 02732/28687 Benni

Verk. SNES mit 2 Pads und 5 Spielen + Super Game Boy für 300,- DM zzgl. NN, Auflösung von Star Wars-Sammlung. Tel. 02773/71766 Rainer

Tausche ein SNES-Spiel gegen Theme Park oder gegen die NES-Spiele: Link + Zelda + Paperboy + Blob. Tel. 09441/10992 Lui

Verkaufe 23 SNES-Spiele, leider ohne Verp., für 736,- DM, außerdem Mission: Impossible (mit Verp.) für 90,- DM. Tel. 07431/82189 Erik anrufen

Ich tausche Spider, Man X-Men gegen Donkey Kong Country 2. Tel. 02244/81294

Verkaufe SNES mit 1 Controller, 4 Spielen, 1 Super Game Boy, Preis ca. 215,- DM. Tel. 05247/10335 Blasius

Verkaufe SNES-Spiele, 10 Spiele zu verkaufen, Preis VB, verk. auch einzeln, Porto müßt ihr zahlen. Tel. 05754/8195 fragt nach Sebastian

SUCHE SUPER NINTENDO

Suche SimCity 2000 und Theme Park, bitte nicht teurer als je 50,- DM, verkaufe Aerofighters Assault für 80,- DM. Tel. 069/587877

Suche Mega Man X2 oder Mega Man X3, Preis nach Vereinbarung. Tel. 0511/858242 fragt nach Jan

Suche Turtles in Time! Mit Verpackung und Anleitung, Preis nach Vereinbarung. Tel. 030/9327540 Alexander

VERKAUFE SUPER NINTENDO

Verk. einen Super Nintendo + 8 Spiele + 2 Contr., Super Mario World, Mario Kart, Asterix und Obelix, Barkley, Super Mario All Stars, Power Rangers, The Legends of Mystical Ninja, FIFA 97 + Super Game Boy + 4 Spiele: Hyperdunk, WWF Super Stars, Urban Strike, Schlümpfe 1. Tel. 033974/50611 Florian, 13-19 Uhr

Verk. f. SNES: Tiny Toons 40,- DM, Mickey Mouse Magical Quest 40,- DM, Lemmings 30,- DM, f. N64 Wave Race 60,- DM. Tel. 0511/321714 Nick

Verk. SNES, 2 Controller, 4 Spiele (Super Mario World, All Stars, PGA Tour Golf, Illusion of Time) + Super Game Boy f. 250,- DM. Tel. 034341/43879 Andreas

Verkaufe SNES mit 10 Spielen, Super Game Boy, 2 Controller (1 Dauerfeuer), 290,- DM VB, mit Schachtel. Tel. 02841/8427 ab 15.30 Uhr

Verkaufe SNES, 2 Yoypads, Super-GB, Mouse Adapter, 16 Spiele, teilw. o. Anl. u. Verp., auch einzeln, Spiel je 30,- DM, List. anf., komplett 300,- DM zzgl. NN. Tel. 09072/91604 AB

Billig: Verk. für SNES 9 Spiele von 25,- bis 50,- DM und Adapter inkl. 2 Spiele. Tel. 08450/8453 fragt nach Daniel, ab 18 Uhr

Verk. SNES und/oder Spiele zu Tiefstpreisen (15,- bis 50,- DM), guter Zustand und alles mit Verpackung. Tel. 09472/601 täglich ab 17 Uhr, fragt nach Tobias

Verk. gut erhaltenes NES + 2 Contr. + 10 Spielen + Anleitungen für 180,- DM, incl. Porto. Schreibt an Nils Elmenthaler, Lilienstr. 10, 65207 Wiesbaden

Verk. SNES + 6 Spiele + 2 Pads + Super Game Boy + 2 Game Boy-Spiele für 500,- DM (neu = 900,- DM). Tel. 08725/1732 Christoph, tausche auch N64-Spiele

Verk. SNES + Zelda III + DKC I u. II + Mario + Str. Fighter II + Secret of Mana u. Evermore + su. P. Metroid + WWF + Stunt-Race-FX + 2 Contr. ISG 300,- DM. Tel. 089/6705089 Matthäus

Verkaufe Theme Park, Zelda, Terranigma, Mario Allstars, Lord of the Rings, Super Mario World, Sim City u. a., alle 15,- bis 35,- DM. Tel. 07231/74196

FF 3, BOF 2, Romancing Saga 3, Chrono Trigger, Ogre Battle usw. zu verkaufen, ruft unter Tel. 05285386 an und fragt nach Torsten

GAME BOY

VERKAUFE GAME BOY

Verkaufe preiswert Mario Land 25,- DM, Space Invaders 15,- DM und Kirby's Dream Land 20,- DM, alles mit Anleitung, Verpackung, ruft an. Tel. 02838/2842 fragt nach Michael

SONSTIGES

Tausche für GB 11 verschiedene Spiele (1:1) gegen die GB-Spiele Street Fighter 2, Kampfspiel und andere Prügelspiele. Tel. 09441/10192 Stefan

Wollt Ihr ein cooles Comic, das nicht die Welt kostet und kein Mülleimerprodukt ist, dann wendet euch an uns: David Finder, Müggelschlößchenweg 36, 12559 Berlin

Hilfe! Suche 3D-Action-Spiele für N64 und PC, bis zu 80,- DM. Tel. 05341/54959. Suche Bubble Bobble für C64. Tel. 04741/3474

Tausche Turok, FIFA RTWC, Unreal (us) für PC und 1 Game Boy mit 5 Spielen gegen einen N64. Tel. 0331/501250 fragt nach Martin

Tausche für PSX Gex: Enter The Gecko (us) gegen WWF Wrestlemania + Bodyslam o. in your House, tausche auch gegen PC Dark Forces o. Time Warriors gegen Wet-TsE. Tel. 09441/10992 Lui

Tausche NES mit 1 Controller und 7 Spielen gegen ein SNES ohne Controller, dringend! Tel. 06084/3183 Alexander

Kaufe N64, SNES, GB, NES, PSX, MD u. GG (nur PAL), meldet euch! Tel. 05621/2231 oder Fax: 05621/961581

Verkaufe Sega Megadrive II mit 2 Controllern, Joystick und 6 Button-Pad sowie 30 Spiele, VB 140,- DM. Tel. 089/936016 ab 18 Uhr

Verkaufe oder tausche für N64 oder PSX, folgende Spiele für PSX: Fighting Force, J. Park 2, NBA 98, WipEout 2097, ISS Pro. Tel. 06022/24141 Sven

Verkaufe PC-Spiele (kompl. deutsch mit Anleitung und Packung), Wing Com. 5, Bleifuß 2, NHL 98, Tomb Raider, X-Wing vs. TIE Fighter ab 20,- DM. Tel. 0381/4908181

Tips & Tricks für ca. 200 N64-, SNES- und Game Boy-Spiele für 17,- DM + 3,- DM Vorkasse oder Nachnahme, außerdem SNES-Spiele 15,- DM. Tel. 07441/52376 Alex

Suche N64-Konsole 130,- DM, N64-Spiele 30,- DM, Game Boy 15,- DM, Spiele 5,- DM, SN-Konsole 40,- DM, SN-Spiele 12,- DM, bitte alles anbieten. Tel. 069/866697

Suche neuwertige PlayStation + 1 C. u. Memory Card u. tausche gegen 4 N64-Spiele (Diddy K. R., Top G. R., F1 P. P. u. Nagano W.O) + 1 PC-Spiel (Need 4 Speed) nur 15,- DM. Tel. 03490/22367 Michael, 15-17 Uhr

Su. Nintendo 64, Super NES, Game Boy, NES, PlayStation, Mega Drive, Master System, Game Gear, Spiele und Konsolen, Zubehör. Tel./Fax: 05658/924962 Peter

Genial! Diskettenlaufwerk für SNES zu verkaufen, VB. Tel. 0171/8817953

CLUBS

F.R.E.A.K.'s Club sucht Mitglieder, paget uns Name, Telefonnummer und Adresse. Tel. 016953/5822276 Christian Bauer

Von Lesern für Leser

LESERTIPS

Diesmal habt ihr mir ganz schön viel Arbeit bereitet! Ein Video, eine Diskette (hat ja auch nicht jeder N64-Besitzer), zwei eMails, zwei Faxe, vier Postkarten und 118 Briefe! Wow! Das Wetter muß schon ganz schön schlecht sein! Aber Spaß beiseite: Ihr macht das wirklich klasse! Wirklich schade, daß ich beruflich gezwungen bin, mich einer anderen Aufgabe hier im Hause zu widmen! Macht's gut und behandelt bitte Werner genauso gut wie mich!

Michael Erlwein

LESERTIPS

Solltet ihr eigene Tips & Tricks herausgefunden haben, dann schickt sie uns!
Natürlich werden sie bei Abdruck honoriert, gebt deshalb gleich eure Bankverbindung und Adresse an!

Schickt eure Cheats & Codes an die
COMPUTEC MEDIA AG ▪ Redaktion N-ZONE
Kennwort Lesertips ▪ Roonstr. 21 ▪ 90429 Nürnberg

Banjo-Kazooie (PAL)

Den Hai in Banjo Kazooie kann man angeblich nicht besiegen. Robert Rödl hat aber einen Weg gefunden. Geht einfach ins Wasser, bis Banjo zu schwimmen beginnt. Nun kommt der Hai. Schwimmt kurz an Land und feuert Eier auf ihn ab (insgesamt 5). So besiegt ihr den Hai und er hinterläßt drei Honigwaben. In diesem Level werdet ihr dann auch nicht mehr angegriffen.

Robert Rödl

Banjo-Kazooie (PAL)

Den Felsen im Click Clock Wood kann man auch im Frühling zerstören, meint Ruben Schuller. Einfach genau über den Felsen stellen und dann Eier nach hinten werfen. Ihr könnt dann in den Bau hineinschwimmen. Dort befinden sich einige Grafikfehler und wenn man aus dem Wasser springt, so fällt man ins Leere, fängt dann aber ohne Verlust eines Lebens wieder beim Start an.

Ruben Schuller

Mission: Impossible (PAL)

Die Cheats für die PAL-Version unterscheiden sich leider mal wieder von denen anderer Versionen. Hier bieten wir euch die Cheats, mit denen ihr auch bei der deutschen Version vorwärts kommen solltet. Gebt folgende Kombination bei der Levelauswahl ein:

7.65 Silencer: *C oben, L-Taste, C rechts, C links, L-Taste*
9mm Hi-Power: *R-Taste, L-Taste, C unten, C oben, L-Taste*
Uzi: *C rechts, C links, C rechts, C unten, L-Taste*
Mini-Raketenwerfer: *L-Taste, L-Taste, C links, C rechts, C unten*

Michael Gudd

Herzlichen Dank!

Arcularius, Daniel – Aust, Sebastian – Bammasch, Rene – Barbieri, Sebastian – Baumann, Stefan – Becker, Miguel – Berndt, Otto – Blochel, Benjamin – Braun, Stefan – Braunschweig, Björn – Bruch, Martin – Brügmann, Sebastian – Brunnert, Marcel – Burbidge, Peter – Cording, Michael – Daniel, Felix – Dotsch, Anna-Kristin – Elfers, Andre – Elsler, Bernd – Endres, Sebastian – Evering, Nils – Eversberg, Dennis – Feiler, Nikola – Filipovic, Edin – Fischer, Karl – Flicker, Eduard – Freihoff, Sandy-Dominic – Fuchs, Daniel – Gaigl, Florian – Geurtz, Heribert – Grathwohl, Marius – Grutesen, Pierre – Gudd, Michael – Guillaume, Remy – Hagge, Florian – Häusler, Andreas – Heimbücher, Klaus – Heinke, Patrick – Hohenberger, Jan – Höhn, Stefan – Horver, Roman – Huber, Henrik – Ifforth, Sebastian – Jende, Andreas – Jende, Phillipp – Juhnke, Benjamin – Kallenbach, Christian – Karger, Viktor – Kliewer, Tim – Klug, Horst – Klukas, Mario – Köhle, Daniel – Koschitzki, Lukas – Kottmair, Felix – Kristen, Andreas – Kummer, Thomas – Kurth, Stephan – Laborenz, Nora – Langner, Sven – Legall – Lieb, Martin – Lutz, Christian – Marscholek, Fabian – Meyer, Christoph – Middelhoff, Patrick – Mohr, Marius – Neumann, Michael – Otto, Dennis – Paule, Ulf – Peschke, Stephan – Philipp, Janis – Philipp, Thomas – Prengel, Sirko – Preußmann, Ingo – Püttmann, Max – Reister, Sebastian – Renker, Oliver – Richter, Tobias – Rödl, Robert – Rudolph, Brian – Ruf, Dennis – Schack, Christopher – Scharfschwerdt, Stefan – Schleifer, Heiko – Schmidt, Bernhard – Schmidt, Philipp – Schmitz, Timo – Schnur, Eduard – Schöfers, Ralf – Scholl, Daniel – Scholten, Andreas – Schopf, Philipp – Schriewersmann, Peter – Schuller, Ruben – Schwendener, Florian – Sievers, Lars – Smitmans, Jan – Spahn, Michael – Spohr, Daniel – Spula, Dennis – Stamm, Christoph – Stefani, Samuel – Stöckli, A. – Stutz, Markus – Talarel, Christian – Matthias, Thalhammer – Thewalt, Till – Thiemann, Sebastian – Thiemcke, Daniel – Venzke, Johannes – Wallach, Simon – Wardowski, T. – Weber, Maik – Wenzel, Felix – Wenzel, Frank – Werdehausen, Marc – Wiggers, Daniel – Wright, Sean – Zapf, Christian – Zimmerer, Christian – Zinke, Carsten

SO ERREICHST DU UNS

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA AG, N-ZONE
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Fax: 09 11/28 72-2 00
eMail: nzone@computec.de

Anschrift des Abo-Service:
Abo-Betreuung Nürnberg
COMPUTEC MEDIA AG
Postfach 90 02 01
90493 Nürnberg

Zentrale Service-Nummer:
09 11-28 72-1 50

Service-Fax:
09 11-28 72-2 50

Zentrale Abo-Nummer:
01 80-5 95 9506

Abo-Fax:
01 80-5 95 95 13

Abo-eMail:
computec.abo@dsb.net

Vorstand
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Roland Arzberger

REDAKTION

Chefredakteur:
Hans Ippisch
(V.i.S.d.P.)

Redaktion:
Assistenz: Werner Spachmüller
Redaktion: Florian Brich,
Marco Marzinkowski, Michael Pruchnicki
Tips & Tricks: Jonathan Eves
Bildredaktion: Richard Schöller
UK-Korrespondent: Derek de la Fuente
Cheats & Codes: Michael Erlwein
Freie Mitarbeiter: Takeo Apitzsch,
Oliver Preißner

Layout:
Alexandra Böhm, Petra Dittrich-Hübner,
Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner,
Christian Harnoth, Christina Sachse,
Hans Strobel, Gisela Tröger (Grafisches Konzept)

Lektorat/Schlußredaktion:
Margit Koch

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen:
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei.
Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGENKONTAKT

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Roonstr. 21
90429 Nürnberg
Telefon: 0911-2872-150
Fax: 0911-2872-240
eMail: carudolph@computec.de
Website: computec.de
Es gelten die Media-Daten Nr. 12 vom 1.10.98

Anzeigenleitung (V.i.S.d.P.)
Thorsten Szameitat -141

Anzeigenverkauf:
Wolfgang Menne -144

Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer -142

Onlinewerbeflächenverkauf:
Susanne Szameitat -142

Anzeigenmarketing:
Monika Fleenor -345

Assistenz der Anzeigenleitung:
Claudia Rudolph -143
Ina Schubert -346

VERLAG

Verlagsleiter Vertrieb:
Roland Bollendorf

Produktionsleitung:
Michael Schraut

Werbeabteilung:
Martin Reimann (Leitung),
Sandra Wendorf, Oliver Schneider

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Abonnement:
N-Zone kostet im Abonnement DM 46,- für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland DM 70,-)

Abonnementsbestellung Österreich
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 0 62 46-88 20, Fax.: 0 62 46-8 82 52 77
eMail: eebner@pgvsalzburg.com
Abonnementspreis für 12 Ausgaben: öS 348,-

Druck:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/Pressepost:
N-Zone wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433-8424
VKZ B 43739

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage III. Quartal 1998 60.069 Exemplare

Das Inhaltspapier wird, ohne Verwendung von Chlor, zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

KLEINANZEIGEN-COUPON

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von N-Zone den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

❑ Suche ❑ Verkaufe ❑ Tausche ❑ Nintendo 64 ❑ Super Nintendo
❑ Game Boy ❑ Clubs ❑ Sonstiges

Private Kleinanzeigen: maximal vier Zeilen mit je 35 Buchstaben inklusive Absender.
Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ❑ in bar / ❑ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Datum Unterschrift

Name

Anschrift

Schickt eure Kleinanzeigen an:
COMPUTEC MEDIA AG, N-ZONE, Kleinanzeigen, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg

Achtung, Inserenten! Bedenkt bitte, daß zwischen Einsendetag und Veröffentlichung mindestens vier Wochen liegen! Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für folgende Rechtsgeschäfte. Schickt Kleinanzeigen nie zusammen mit anderer Post, sondern einzeln.

SPIELE-HOTLINES

Tips & Tricks, sonstige Fragen zu Spielen:

Hersteller/Vertrieb	Telefon	Wann?
Acclaim	0180-5335555	24 h/Tag
Activision	0190-510055	Mo.-Fr. 16°°-18°°
Electronic Arts	02408-940555	Mo.-Fr. 10°°-12°° und 14°°-17°°
GT Interactive	01805-254391	Mo.-So. 15°°-18°°
Hasbro Interactive	0180-5202150	Mo.-So. 15°°-20°°
Infogrames Deutschland	0190-510550	Mo.-Fr. 11°°-19°°
Konami	069-95081288	Mo.-Fr. 14°°-18°°
Mindscape	0208-99924124	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Nintendo	0130-5806	Mo.-Fr. 11°°-19°°
Psygnosis	0 69-66543400	Mo.-Fr. 9°°-19°°
Softgold	02131-965111	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Take 2	0180-5304525	Mo.-Fr. 10°°-17°°
Ubi Soft	0211-3380030	Mo.-Fr. 09°°-17°°
Virgin	040-391113	Mo.-Do. 14°°-18°°

Ab 23.12.98 am Kiosk

ROGUE SQUADRON

Nintendo hat die Macht, zumindest wenn es um die ältere Zielgruppe im Konsolengeschäft geht, denn dank des Star Wars-Spiels Rogue Squadron und der exklusiven Lizenz für die kommenden Krieg der Sterne-Filme dürfte so mancher Han Solo- und Luke Skywalke-Jünger beim N64 landen. Wir verraten, wie es um die Qualität von Rogue Squadron bestellt ist. Gibt es für Skywalker-Fans ein verspätetes Weihnachtsfest im Januar?

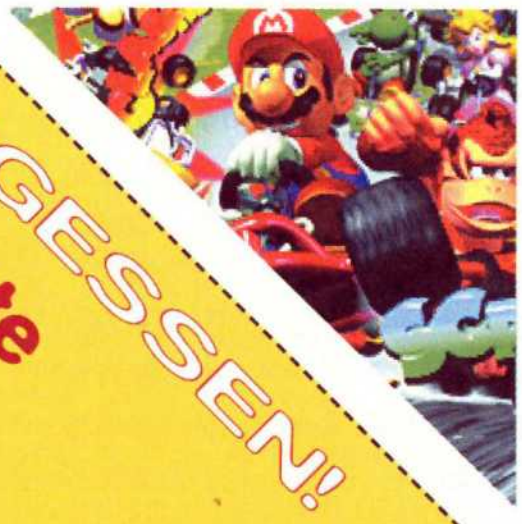
FIFA 99

Electronic Arts läßt nicht locker: Nachdem der Software-Riese mit NHL 99 und NBA Live 99 in den letzten beiden Ausgaben N-Zone-Hit-Auszeichnungen abstauben konnte, sollte mit dem erheblich überarbeiteten FIFA 99 nun der dritte Streich folgen. Erobert FIFA 99 die unumstrittene Referenz-Position zurück?

Weitere Themen der nächsten Ausgabe!

- *Southpark: Neues von den Turok 2-Machern*
- *Im Test: Top Gear Overdrive von Kemco*
- *Tolle Überraschung für alle Zelda-Fans*
- *Angespielt: Superman fliegt wieder*
- *Im Test: Alle aktuellen Hits!*

NICHT VERGESSEN!
Die nächste N-ZONE erscheint am 23.12.98!



Was wird gespielt bei...

Craig Filshie

Craig Filshie (20) ist Level Designer bei DMA Design und war unter anderem für Silicon Valley zuständig.

1. Was spielen Sie im Augenblick?
International Superstar Soccer 98

2. Was gefällt Ihnen an diesem Spiel?
Es ist das beste Fußballspiel auf dem Markt. Nichts kommt auch nur annähernd an die Optik, das Gameplay und die Atmosphäre heran. Zumal ich nur hier sehen kann, wie Schottland im Fußball gewinnt.

3. Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre Alltime-Favoriten und warum?
Legend of Zelda: Zelda hat mich wirklich gefesselt. Es hat eine perfekte Lernkurve und ist für ein RPG nicht zu kompliziert. Es kommt ohne 100 Menüs und 1.000 Statistiken aus. Es hat einige tolle Puzzles und die Art, wie die dunklen und hellen Welten miteinander verbunden sind, ist sehr intelligent.
Indizierter Shooter: Durchgestylt und sehr gut spielbar. Hunderte von Waffen, schön strukturierte Levels und ein toller Multiplayer-Mode.
Super Mario 64: Nintendo auf dem Höhepunkt. Es ist wunderschön designt, hat wunderschöne Grafiken und ein Gameplay, bei dem man absolut die Zeit vergißt. Der Hauptcharakter ist glaubhaft und hat zahlreiche Moves, die er lernen muß. Mir ist es egal, was andere sagen, für mich ist es immer noch besser als Banjo-Kazooie.

4. Was gefällt Ihnen am Nintendo 64 am besten?
Die zahlreichen hochwertigen Spiele.

5. Welche 64 Bit-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?
Ich würde mich für eine Neuauflage von Super Metroid interessieren. Es wäre interessant zu sehen, wie sie das lösen.

6. Mit welchen Video- oder Automatenspielen begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?
Das war wohl Elite auf dem BBC Micro. Es war das erste Spiel, mit dem ich mich so richtig beschäftigt habe. Es hatte viel Spieltiefe und eine Atmosphäre, die mich für endlose Stunden vor den Rechner bannte.

7. Welches Spielgenre bevorzugen Sie generell und warum?
Ich bevorzuge kein bestimmtes Genre.

8. Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie und warum?
ISS 98. Nichts regt Deine Freunde mehr auf als die Zeitlupe nach einem Tor.

9. Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?
Kauft Silicon Valley! (Es hat mir keiner befohlen, dies zu sagen...ehrlich.) Eßt immer euren Kohl und schmeißt keine wehrlosen Schafe von irgendwelchen Klippen.

Achtung! Dies ist ein Merkzettel und kein Gutschein!

Sammelkarte 61

N-ZONE

Tips & Tricks

Body Harvest

WORUM GEHT'S?

Body Harvest ist ein Action-geladener Genre-Mix mit interessantem Gameplay, aber leider auch unspektakulärer Grafik.

Cheats

Damit der Kampf gegen die außerirdische Brut für euch leichter wird, haben wir einen Cheat aufgespürt, der euch mächtigere Waffen verleiht. Hierzu müßt ihr als Namen ICHEAT und dann während des Spiels – ohne das Game anzuhalten – die folgende Kombination eingeben:
C-unten, C-oben, Steuerkreuz oben, Z, Z, Steuerkreuz links und abschließend C-rechts. Unten sollte nun der Schriftzug „Serious Weapons" eingeblendet werden.

Abgefahren ist Body Harvest ja ohnehin schon, dieser Cheat macht den Titel aber noch verrückter. Ihr müßt dazu wieder als Namen ICHEAT verwenden und diesmal die folgende Kombination eingeben:
C-unten, Steuerkreuz oben, zweimal Steuerkreuz rechts, C-rechts, A und abschließend Steuerkreuz links. Nun werden die Gebäude während des Spiels auf- und abspringen.

Steuerung

- Steuern
- Zoomen
- Kamera drehen
- Kamera drehen
- Kamera hinter Adam zentrieren
- Waffenwechsel
- Türen öffnen und Gegenstände mitnehmen/Gas geben
- Rückwärts fahren
- Spiel anhalten
- Schießen
- L: Nicht belegt
- R: Manuell zielen

Sammelkarte 60

N-ZONE

Tips & Tricks

NHL 99

WORUM GEHT'S?

Mit NHL 99 schickt EA Sports erstmalig seine Kufencracks auf das Nintendo-Eis und landet einen Volltreffer. Grafik, Sound und Spielbarkeit können auf der ganzen Linie überzeugen.

Neue Cheats

Zusätzliche Mannschaften:
Gebt hierzu FREEA als Paßwort ein. Nun werden die Teams Blades und EA Storm anwählbar.

Große Spieler:
Hierzu als Paßwort BIGBIG eingeben.

Große Köpfe:
Gebt hierzu als Paßwort BRAINY ein.

Schnelleres Spiel:
Hierzu als Paßwort Speedy eingeben.

Endsequenz:
Gebt hierzu als Paßwort Victory ein.

Steuerung

- Spieler steuern
- Nicht belegt
- Nicht belegt
- Nicht belegt
- Beschleunigen
- Spieler steuern
- Passen
- Schießen
- Spiel pausieren
- Z: Schuß aus der Drehung (Angriffszone)
- R: Nicht belegt
- L: Schuß aus der Drehung (Angriffszone)

Sammelkarte 63

N-ZONE

Tips & Tricks

Forsaken

Neue Cheats

Unverwundbarkeit:
Wenn im Titelbildschirm die Aufforderung „Press Start" erscheint, müßt ihr A, zweimal Z, Oben, Links, zweimal die linke C-Taste und abschließend die untere C-Taste drücken.

Waffenklau-Modus:
Wenn im Titelbildschirm die Aufforderung „Press Start" erscheint, müßt ihr viermal Steuerkreuz oben, Steuerkreuz rechts, Steuerkreuz unten und abschließend zweimal die linke C-Taste drücken.

Brutaler Modus:
Wenn im Titelbildschirm die Aufforderung „Press Start" erscheint, müßt ihr Z, Unten, die obere C-Taste, viermal die linke C-Taste und abschließend die untere C-Taste drücken.

Verrückter Modus:
Wenn im Titelbildschirm die Aufforderung „Press Start" erscheint, müßt ihr zweimal B, R, Oben, Links, Unten, die obere C-Taste und abschließend die linke C-Taste drücken.

Wireframe-Modus:
Wenn im Titelbildschirm die Aufforderung „Press Start" erscheint, müßt ihr zweimal L, R, Z, Links, Rechts, die obere C-Taste und abschließend die rechte C-Taste drücken.

Gegner einfrieren:
Wenn im Titelbildschirm die Aufforderung „Press Start" erscheint, müßt ihr A, zweimal Z, zweimal Steuerkreuz rechts, die obere C-Taste, die linke C-Taste, die rechte C-Taste und abschließend die untere C-Taste drücken.

Mit einem Schuß eure Feinde vernichten:
Wenn im Titelbildschirm die Aufforderung „Press Start" erscheint, müßt ihr dreimal B, L, R, Steuerkreuz links und abschließend zweimal Steuerkreuz unten drücken.

Sammelkarte 62

N-ZONE

Tips & Tricks

WCW/NWO Revenge

WORUM GEHT'S?

THQ kann mit WCW/NWO Revenge gegenüber dem Vorgänger „World Tour" noch einmal klar zulegen und präsentiert das beste Wrestlingspiel für das N64. Konkurrenzlos ist besonders die Anzahl der hervorragend umgesetzten realen Wrestler.

Cheats

Zusätzliche Charaktere:
Gewinnt alle neun amerikanischen Schwergewichtswettbewerbe, um mit Curt Henning spielen zu können.

Gewinnt den Gürtel im Cruiserweight, um mit einem geheimen Spieler der Flocks kämpfen zu können.

Gewinnt den Schwergewichtsgürtel der Welt, um Zugriff auf Rowdy Roddy Piper zu bekommen.

Gewinnt die Tag Team-Gürtel, um Meng und den Barbaren anwählen zu können.

Gewinnt den Fernsehtitel für den Wrestler Kanyon.

Neue Spielmodi:
Mit dem Gewinn des Gürtels im Cruiserweight erschließt sich euch der Wettbewerb um den Fernsehtitel.

Wenn ihr im amerikanischen Wettbewerb den Gürtel im Schwergewicht erreicht habt, könnt ihr um den weltweiten Titel im Schwergewicht kämpfen.

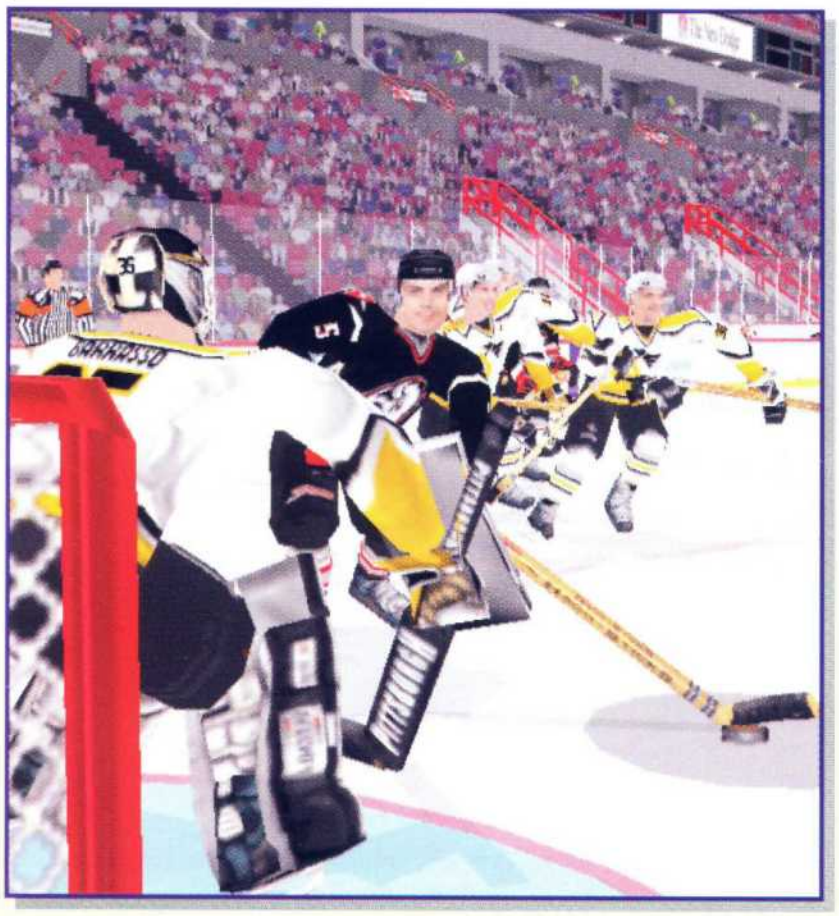
Steuerung

- Jubeln oder Special Move
- Wechseln
- Ziel wechseln
- Liegenden Gegner umdrehen
- Laufen
- Bewegen
- Greifen
- Schlagen
- Spiel anhalten
- Z: Rechner übernimmt die Steuerung
- L: Ausweichen oder pinnen
- R: Blocken

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 60



NHL 99

Nr. 1

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 61

Body Harvest

Nr. 1

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 62

WCW/NWO Revenge

Nr. 1

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 63

Forsaken

Nr. 2